Markt&Technik öS 80,- / sfr 9,80 DM 9,80

POWER PLAY

TIPS & TRICKS SONDERHEFT 2

DIE BESTEN TIPS & TRICKS

PRALLE 100 SEITEN: *Prima Lösungen zu aktuellen Computer- und Videospielen* ■ **TIPS, TRICKS UND KARTEN** *zu Monkey Island 2, Black Crypt, Eye of the Beholder 2, Star Trek, Shining in the Darkness, Might and Magic III und vielen anderen Topspielen*

Wenn EYE OF THE BEHOLDER Sie fasziniert:

Advanced Dungeons & Dragons® COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER II
LEGENDE VON DARKMOON

GRÖSSER... BESSER... HÄRTER DENN JE!

In der Tat! Der spannende Nachfolger zu 'Eye of the Beholder' ist da! Wie sein Vorgänger ist EYE OF THE BEHOLDER II: LEGENDE VON DARKMOON ein grafikorientiertes AD&D® Computerrollenspiel. Mit faszinierenden Bildern, realistischen Animationen und einer 3D Spielerperspektive. Und Eye of the Beholder II bietet sogar noch mehr - viel mehr!

GRÖSSER! Eine größere Erlebniswelt umfaßt Wald, Tempel, Katakomben und drei riesige Türme. Die dichtere Story sorgt für Atmosphäre durch mehr Begegnungen und verdeckte Hinweise sowie zu entschlüsselnde Rätsel!

3D Perspektive

BESSER! Bessere Grafik und die verbesserte Benutzerführung machen den Rollenspieleinstieg noch leichter.

HÄRTER! Unmengen neuer, intelligenterer und gemeinerer Monster!
Charaktere und Gegenstände können aus 'Eye of the Beholder' übertragen werden, oder man erschafft sich eine neue Gruppe erfahrener Abenteurer. So oder so, eine der besten Rollenspielerfahrungen überhaupt erwartet Sie!

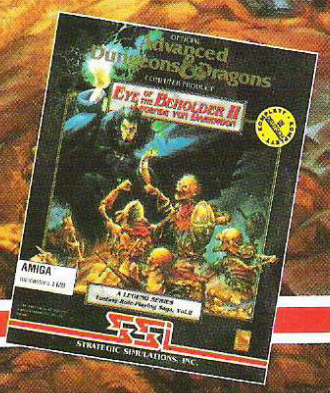
Trotzen Sie den Gefahren im Wald vor dem schrecklichen Tempel Darkmoon

Ein Fehler - im Kampf oder einer Begegnung - kann die geballte Kraft des Gegners gegen Sie wenden!

KOMPLETT IN DEUTSCHER • KOMPLETT

Erhältlich für IBM-PC und Kompatible EGA/VGA - 256 Farben

Amiga - ab April 1MB



Die Bildschirmfotos zeigen die IBM VGA-Version. Andere Versionen können variieren. Änderungen vorbehalten.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. and used under license from Strategic Simulations, Inc.
© 1991/1992 TSR, Inc. © 1991/1992 Strategic Simulations, Inc.
All rights reserved

SSI™

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

Published by SOFTGOLD • Daimlerstr. 10 • 4044 Kaarst 2 • Info-Hotline: 02131-660238

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Karasoft und Darius - Schweiz: Thali AG

GEHEIMSACHE POWERTIP

Einmal im Jahr, wenn die Schatten kürzer und die Tage länger werden, öffnen sich die geheimen *POWER-PLAY*-Archive. Zwei mutige Redakteure, Spezialisten für ungelöste Rätsel und hoffnungslose Fälle, sichten dann die Highlights des vergangenen Jahres. Heiße Akten, präzise Pläne und wichtige Codewörter werden von den beiden Dunkelmännern gesammelt, zu einem brisanten Dossier zusammengestellt und an den Meistbietenden versteigert.

Im aktuellen "Tips & Tricks"-Sonderheft findet Ihr nicht nur Komplettlösungen zu Computerspielen, sondern auch Hilfen zu wichtigen Videospielen. Zusätzlich gibt's zahlreiche "Cheats" für alle Systeme.

Viel Spaß beim Stöbern, Schmökern und Ausprobieren wünschen Knut und Volker.

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	L	-
688 Attack Submarine	-	A
Abandoned Places	L P	•
Ace 2	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	P	-
Airborne Ranger	-	A
Alternate Reality The City	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-
Bad Blood	L P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	A
Bane Of The Cosmic Forge	L P	A
Bard's Tale 1 The	L P	-
Bard's Tale 2 The	L P	-
Bard's Tale 3 The	L P	A
Battaltech Commander	-	A
Battle Of Antietam	-	A
Battlehawks 1942	-	A
Battles Of Napoleon	-	A
Battletech	(L P)	A
Bismarck	-	A
Black Cauldron The	L	-
Bloodwych	L P	-
Bubble Ghost	P	-
Buck Rogers 1	L P	A
Cadaver	L P	-
Carrier Command	L	-
Champions Of Krynn	L	-
Chaos Strikes Back	L P	A
Chrono Quest	L	-
Chrono Quest 2	L	-
Code Name: Ice Man	(L P)	A
Colonel's Bequest The	L P	A
Conquests Of Camelot The	(L P)	A
Conquests of The Long Bow	L P	•
Curse Of The Azure Bonds	L P	-
Dam Busters The	-	A
Day Of The Viper	L P	-
Death Knights Of Krynn	L P	A
Deathtrap	-	P A
Decisive Battles North Amer. Civil War	-	A
Del Con 5	-	A
Defender Of The Crown	-	A
Dojo Vu (Amiga/ST)	L	-
Dojo Vu 2	L	-
Demon's Winter	-	A
Digi Paint 3	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	A
DOS - 2 - DOS	-	A
Drachen Von Laas	L P	•
Dragon Wars	-	P A
Dragon's Breath	L	-
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	A
Drakkhen	L	-
Dungeon Master	L P	A
Dunkle Dimension Die	(L P)	-
ECO Quest	L P	•
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L P	-
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L P	•
Emperor Of The Mines	L	-
Europa Ablaze	-	A
Eye Of The Beholder 1	L P	A
Eye Of The Beholder 2	L P	•
F-14 Tomcat	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	A
Fairy Tale Adventure The	(L P)	-
Fascination	(L P)	•
Final Fantasy Legend	-	A
Fire Brigade	-	A
Fish	L	-
Flugsimulator 3	-	A
Flugsimulator 4	-	A
Fountain Of Dreams	-	A
Future Wars	(L P)	-
Goldregon's Domain	L	A
Gateway To The Savage Frontier	L P	•
Gato	-	A
Germany 1985	-	A
Gettysburg	-	A
Gold Rush	L P	A
Guild Of Thieves	L	-
Gunship	-	A
Heart Of China	(L P)	A
Heimdall	(L P)	•
Hollywood	L	-
Hero's Quest	(L P)	A
Hillsfar	L	A
Holiday Maker	L	-
Imperium Galactum	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L P	-
Insecter X	-	A
It Came From The Desert	(L P)	-
Jet	-	A
Jones In The Fast Lane	-	A
Kampfgruppe	-	A
Kathedrale Die	L P	-
Keef The Thief	-	A
King Arthur	L	-
King's Quest 1	L P	A
King's Quest 2	L P	A
King's Quest 3	L	A
King's Quest 4	L P	A
King's Quest 5	(L P)	A
Kingdoms Of England	-	A
Knights Of Legend	L	A
Kult	(L P)	-
Landsatz von Marhulle Der	L	-
Last Ninja	-	A
Last Ninja 2	L	-
Legacy Of The Ancients	L P	-
Legend Of Blacksilver	-	A
Legend Of Faerghail	L P	-
Leisure Suit Larry 1	L P	A
Leisure Suit Larry 2	L P	A
Leisure Suit Larry 3	L P	A
Leisure Suit Larry 5	L P	A
Les Manley - Lost in L.A.	L P	•
Loom	L	-
Lords Of Doom	L P	-
Lucky Luke	(L P)	-
Manhunter New York	L	A
Manhunter San Francisco	(L P)	A
Maniac Mansion	L P	-
Mars Saga	L P	A
Megafortreveller 1	L P	-
Mewilo	L	-
Might & Magic 1	-	A
Might & Magic 2	-	A
Might & Magic 3	L P	A
Millennium 2.2	L	-
Miracle Warriors	-	A
Monkey Island 1	(L P)	A
Monkey Island 2	L P	•
Newcom 6	-	A
Navy Seal	-	A
Neuromancer	L P	-
New Zealand Story The	-	A
Oeze	L P	-
Operation Marketgarden	-	A
Panzer Battles	-	A
Panzer Strike	-	A
Pawn The	L	-
Personal Nightmare	L P	-
Phantasie 3	L	-
Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L	A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	-	A
PHM Pegasus	-	A
Pirates!	L	A
Platoon	P	-
Police Quest 1	L	A
Police Quest 2	L	A
Police Quest 3	L P	•
Pool Of Radiance	L P	A
Pool Of Radiance Adventurers Journal	-	A
Pools Of Darkness	L P	A
Populous	L	-
Ports Of Call	(L P)	-
Powermonger	-	A
President Is Missing The	-	A
Prince Of Persia	L P	-
Project Firestart	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	A
Quest For Glory 2	(L P)	A
Questron 2	L P	-
Railroad Tycoon	L	-
Reach For The Stars	-	A
Red Baron	-	A
Red Lightning	L	A
Red Storm Rising	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	A
Rings Of Medusa	(L P)	-
Rise Of The Dragon	(L P)	A
Roadwar 2000	-	A
Robox	L P	-
Rommel	-	A
Russia	-	A
Savage Empire The	-	A
Secret Of The Silver Blades	-	A
Secret Weapons Of The Luftwaffe	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	A
Sentinel Worlds 1	L	A
Sex Vixens From Space	L	-
Shadow Of The Beast	(L P)	-
Shadowgate	L	-
Shogun	L P	-
Soko Ban (SEGA Megadrive)	-	A
Sorcerian	-	A
Sound Blaster (alle Versionen)	-	A
Space Ace	L	-
Space Quest 1	L P	A
Space Quest 2	L P	A
Space Quest 3	L P	A
Space Quest 4	L P	A
Space Rogue	-	A
Spellcasting 101	L	-
Spirit Of Adventure	L P	-
Stadt der Löwen	L	-
Star Command	L	A
Star Flight 1	L	A
Star Flight 2	L	A
Star Trek 25th Anniversary	L P	•
Star Trek 5	-	A
Starglider 1	-	A
Starglider 2	-	A
Steel Thunder	-	A
Stellar Crusade	-	A
Storm Across Europe	-	A
Sub Battle Simulator	-	A
Sword Of Aragon	(L P)	A
Sword Of Vermilion	-	A
Tangled Tales	-	A
Tetris	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	A
Times Of Lore	-	A
Transworld	L	-
Ultima 1	-	A
Ultima 2	-	A
Ultima 3	L P	A
Ultima 4	L P	A
Ultima 5	L P	A
Ultima 6	L P	A
Uninvited	L	-
Up Periscope	-	A
War In The South Pacific	-	A
War Of The Lance	-	A
Worship	-	A
Wasteland	L P	A
Wasteland Paragraphs	-	A
Wing Commander incl. Secret Missions	-	A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	-	A
Zack Mc Kracken	L P	A
Zork 1	L	-

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ODER KOMPLETT IN DEUTSCH!

1

Monkey Island 2
IBM-PC dt. Vers. 89,95
AMIGA dt. Vers. 79,95

2

Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC mit dt. Anl. 104,95

3

Civilization
IBM-PC kpl. dt. 99,95
IBM-PC mit dt. Anl. 89,95
AMIGA kpl. dt. 84,95

die weiteren Plätze	AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4. Wing Commander 2	.....	.....	.....	89,95
5. Eye Of The Beholder 2 kpl. dt.	84,95	.....	.....	84,95
6. Monkey Island 1 kpl. dt.	74,95	.....	74,95	VGA 89,95 EGA 69,95
7. Ultima 7	.....	.....	.....	89,95
8. Buck Rogers 2 - Matrix Cubed kpl. dt.	.....	.....	.....	79,95
9. Elvira 2 - The Jaws Of Cerberus kpl. dt.	84,95	.....	84,95	84,95
10. Eye Of The Beholder 1 kpl. dt.	84,95	.....	.....	84,95

CPS
Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung einfach den "Software-Test" und für 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

SIERRA MEGAPACKS

Programm	Amiga	IBM-PC
Castles Of Dr. Brain - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95
Conquests Of The Longbow - PC VGA	–	94.95
Eco Quest - VGA	–	94.95
Heart Of China - kpl. dt. PC VGA	94.95	94.95
King's Quest 4	–	104.95
King's Quest 5 - kpl. dt. PC VGA	94.95	109.95
Leisure Suit Larry 1 AM 1 MB PC VGA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	149.95	149.95
Leisure Suit Larry 3 - kpl. dt.	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 - kpl. dt.	89.95	94.95
Police Quest3 - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95
Quest For Glory 2	–	99.95
Rise Of The Dragon kpl. dt. PC VGA	94.95	94.95
Space Quest 1 - SCI PC VGA	89.95	94.95
Space Quest 4 - kpl. dt. AM 1 MB PC VGA	89.95	94.95
Willy Beamish - kpl. dt. PC VGA	89.95	94.95

SUPER MARIO ACCESSOIRES

NEU! - DER HIT FÜR SCHULE UND FREIZEIT

Mario Blöcke	1.95	Mario Poesie-Kladde	9.95
Mario Blei/Farbstift zieh+steck	2.95	Mario Radierer	2.95
Mario Block/Spiegel/Stift	5.95	Mario Radierer-Figuren 3-D	3.95
Mario Briefpapier 10/10	7.95	Mario Rucksack	39.95
Mario Brustbeutel	8.95	Mario Schlampenrolle	8.95
Mario Buch Meine Klassenkamer.	9.95	Mario Schulranzen A4 2-Ring	9.95
Mario Button	2.95	Mario Schulranzen A5 2-Ring	9.95
Mario Faserschreiber 6-Pack	5.95	Mario Selbstklebestempel groß	6.95
Mario Figurenstempel	2.95	Mario Spiralblock A6 kariert	1.95
Mario Geldbeutel transparent	4.95	Mario Spiralblock A7 kariert	1.95
Mario Geldbörse	9.95	Mario Spitzendose	3.95
Mario Geld-/Ausweisbörse	17.95	Mario Standard-Füller	9.95
Mario Heftbox A4	14.95	Mario Stanko Sticker Selbstklebend	1.95
Mario Heftbox A5	9.95	Mario Superball 32 mm	2.95
Mario Kindergartentasche	19.95	Mario Superball 45 mm	4.95
Mario Magic Handtuch	9.95	Mario Tasse	9.95
Mario Magic Waschlappen	6.95	Mario Tintenlöscher	2.95
Mario Malkreide 12-Pack	3.95	Mario Tintenpatronen	1.95
Mario Pfefferkugelschreiber	4.95	Mario Turnbeutel	14.95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
10 Great Games	COM	89.95	–	89.95	99.95
2 Hot 2 Handle	COM	79.95	59.95	–	–
4 - Wheel Drive	COM	79.95	–	79.95	–
5th Anniversary	COM	79.95	–	–	–
Abandoned Places	ROL	79.95	–	–	–
Aces Of The Pacific	SIM	–	–	–	84.95
AH 73 Thunder Hawk	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Air Combat Aces	COM	79.95	–	79.95	89.95
Air Land Sea	COM	84.95	–	–	–
Airbus A 320	SIM	99.95	–	99.95	–
Akatraz	ARC	74.95	–	74.95	79.95
Ambestar	ROL	84.95	–	84.95	–
Another World	ARC	69.95	–	–	–
Award Winners	COM	69.95	–	69.95	79.95
Bards Tale 3 The	ROL	69.95	–	–	79.95
Bards Tale Construction Kit	ROL	–	–	–	79.95
Bards Tale Trilogie	COM	–	–	–	89.95
Battle Command	SIM	69.95	44.95	74.95	84.95
Battle Isle - PC HD	STR	79.95	–	–	89.95
Battle Isle Data Disk 1	SIM	49.95	–	–	49.95
Battlehawks 1942	SIM	69.95	–	–	–
Bill Elliots Nascar Racing	SPO	79.95	–	–	99.95
Birds Of Prey	SIM	84.95	–	–	–
Bitmap Brothers Vol. 1	COM	74.95	–	–	–
Black Crypt	ROL	69.95	–	–	–
Black Gold	SIM	74.95	49.95	74.95	79.95
Broker King	SIM	–	–	–	79.95
Bundesliga Manager Professional	SPO	79.95	–	–	79.95
Cadaver	ADV	74.95	–	74.95	89.95
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44.95	–	44.95	–
Castles	SIM	69.95	–	–	84.95
Celtic Legends	STR	79.95	–	–	–
Champions	COM	59.95	44.95	–	69.95
Champions Of Krynn - AM 1 MB	ROL	74.95	74.95	–	74.95
Chess Master 3000 - PC VGA	STR	–	–	–	84.95
Chuck Yeagers Air Combat	SIM	–	–	–	84.95
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	–	–	–	84.95
Civilization komplt. dt.	SIM	84.95	–	–	99.95
Conquestador Szenario Disk	SIM	–	19.95	–	–
Cruise For A Corpse	ADV	69.95	–	–	–
Curse Of The Azure Bonds - AM 1 MB	ROL	49.95	67.95	74.95	79.95
Death Knights Of Krynn	ROL	79.95	74.95	–	84.95
Deutsches Afrika Korps	SIM	–	69.95	–	–
Deutsches Afrika Korps - Szenarios	SIM	–	19.95	–	–
Double Double Bill	COM	84.95	–	–	–
Double Dragon 3	ARC	69.95	–	–	–
Dune	ADV	–	–	–	89.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Elite	SIM	69.95	–	–	69.95
Elite Plus - PC EGA/VGA	SIM	–	–	–	94.95
Elvira 1 - Mistress Of The Dark	ADV	79.95	59.95	79.95	89.95
Epic	SIM	79.95	–	–	84.95
Epyx Sporting Gold	COM	69.95	–	–	–
Eternam	ARC	–	–	–	89.95
F 117 A Nighthawk	SIM	–	–	–	99.95
F 15 Strike Eagle 2	SIM	84.95	–	89.95	94.95
F 16 Combat Pilot	SIM	69.95	–	–	–
F 19 Stealth Fighter	SIM	79.95	–	79.95	89.95
Falcon 3.0 - MS-DOS 5.0 erforderlich	SIM	–	–	–	99.95
Fate - Gates Of Dawn	ROL	79.95	–	79.95	–
Flight Of The Intruder	SIM	89.95	–	89.95	–
Flugsimulator 4 kpl. dt.	SIM	–	–	–	139.95
Magic Candle 2 The	ROL	–	–	–	84.95
Magnetic Scrolls Collection	COM	79.95	–	–	–
Manchester United Europa	SPO	69.95	44.95	69.95	69.95
Maniac Mansion	ADV	69.95	44.95	69.95	69.95
Martian Dreams	ROL	–	–	–	89.95
Max Pack Compilation	COM	79.95	–	–	–
Mega Fortress - PC HD	SIM	–	–	–	84.95
Mega-Lo-Mania + First Samurai	STR	79.95	–	74.95	–
Megatraveller 2	ROL	–	–	–	84.95
Microprose Golf	SPO	84.95	–	84.95	–
Microprose Grand Prix Formula 1	SPO	84.95	–	84.95	–
Midwinter 2	SIM	84.95	–	84.95	99.95
Might & Magic 1	ROL	–	–	–	84.95
Might & Magic 2	ROL	84.95	–	–	84.95
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	–	–	–	94.95
Secret Weapons HE 162	SIM	–	–	–	44.95
Secret Weapons P 38 Lightning	SIM	–	–	–	39.95
Secret Weapons P 80 Shooting Star	SIM	–	–	–	39.95
Shadow Sorcerer	ROL	79.95	–	79.95	84.95
Shadowlands	ROL	79.95	–	79.95	–
Shuttle kpl. dt.	SIM	–	–	–	114.95
Silent Service 2	SIM	84.95	–	84.95	84.95
Sim Ant kpl. dt.	SIM	89.95	–	–	89.95
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City Terrain Editor	SIM	44.95	–	–	44.95
Sim City und Populous	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Sim Earth	SIM	–	–	–	84.95
Simpsons The	ARC	69.95	44.95	69.95	79.95
Soul Crystal	ROL	69.95	44.95	69.95	79.95
Space Ace 2	ARC	84.95	–	–	84.95
Special Forces	SIM	84.95	–	84.95	–
Spirit Of Adventure	ROL	69.95	44.95	–	79.95
Star Trek 25th Anniversary	ADV	–	–	–	84.95
Starbyte Collection No.1	COM	74.95	49.95	–	79.95
Starbyte Super Soccer	SPO	69.95	49.95	–	79.95
Steigenberger Hotelmanager	SIM	59.95	–	–	69.95
Super Tetris - ab DOS 3.31	STR	–	–	–	84.95
Team Yankee	SIM	79.95	–	84.95	94.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	69.95	49.95	69.95	79.95
Their Finest Hour	SIM	79.95	–	79.95	79.95
Their Finest Hour Missionsdisk 1	SIM	34.95	–	44.95	34.95
Top League	COM	79.95	–	79.95	89.95
Ultima 4	ROL	69.95	–	–	–
Ultima 5	ROL	79.95	69.95	–	79.95
Ultima 6	ROL	79.95	79.95	–	79.95
Ultima Underworld	ROL	–	–	–	89.95
UMS 2	SIM	79.95	–	79.95	89.95
Wild West World mit Spielbrett	SIM	89.95	–	–	89.95
Windows Entertainment Pack	COM	–	–	–	89.95
Wing Commander 1	SIM	–	–	–	94.95
Wing Commander 1 Secret Missions 1	SIM	–	–	–	44.95
Wing Commander 1 Secret Missions 2	SIM	–	–	–	44.95
Wing Commander 2 Special Operat. 1	SIM	–	–	–	49.95
Wing Commander 2 Speach Accessory	SIM	–	–	–	49.95
Winter Challenge	SPO	–	–	–	84.95
Winzer	COM	69.95	49.95	–	79.95
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	ROL	84.95	–	–	84.95
Wolfchild	ARC	69.95	–	–	–
World Wrestling Federation	SPO	69.95	–	–	–
Zak Mc Kracken	ADV	74.95	64.95	74.95	74.95

PREISE HART KALKULIERT - TOP-SERVICE WIE IMMER
Starten Sie mit uns in den Software-Sommer!

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Football Crazy Collection No. 1	COM	69.95	–	–	79.95
Gateway To The Savage Frontier	ROL	79.95	69.95	–	89.95
Global Effect - inc. Armbanduhr	SIM	79.95	–	–	84.95
Goblins	STR	69.95	–	69.95	69.95
Grandstand	COM	79.95	59.95	79.95	–
Great Courts 2 - AM 1 MB	SPO	74.95	–	74.95	79.90
Gunship	SIM	69.95	59.95	74.95	89.95
Gunship 2000	SIM	–	–	–	99.95
Hard Nova	STR	69.95	–	69.95	79.95
Harpoon 1.21	SIM	84.95	–	–	89.95
Harpoon 1.21 Battleset 3	SIM	44.95	–	–	44.95
Harpoon 1.21 Battleset 4	SIM	44.95	–	–	44.95
Harpoon 1.21 Editor	SIM	49.95	–	–	49.95
Heimdall	ROL	79.95	–	79.95	89.95
Hudson Hawk	ARC	69.95	44.95	–	–
Imperium	SIM	69.95	–	69.95	74.95
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67.95	–	67.95	67.95
Kaiser	SIM	99.95	–	–	99.95
Kathedrale Die	ADV	89.95	–	–	89.95
Knights Of The Sky	SIM	84.95	–	–	84.95
Legend Of Faerghail	ROL	74.95	–	74.95	74.95
Links (Golf) - PC VGA	SPO	–	–	–	94.95
Locomotion	SIM	69.95	–	–	–
Loom (Lucasfilm)	ADV	79.95	–	74.95	74.95
M 1 Tank Platoon	SIM	79.95	–	79.95	89.95
Mad TV	STR	79.95	–	–	89.95
Night & Magic 3	ROL	79.95	–	–	89.95
Okolopoli	COM	–	–	–	129.95
Pacific Islands (Team Yankee Data)	SIM	79.95	–	–	84.95
Paperboy 2	ARC	69.95	–	–	69.95
PGA + (Tour incl. Courses)	SPO	79.95	–	–	79.95
PGA Courses	SPO	44.95	–	–	–
Pirates 1	SIM	69.95	54.95	–	69.95
Pool Of Radiance - AM 1 MB	ROL	59.95	69.95	–	79.95
Pools Of Darkness	ROL	79.95	–	–	89.95
Populous 2	STR	79.95	–	79.95	–
Populous World Editor	STR	44.95	–	–	–
Ports Of Call	SIM	69.95	–	–	89.95
Powermonger	SIM	39.95	–	–	–
Powermonger Data Disk	STR	44.95	–	–	–
Quest & Glory	COM	79.95	–	79.95	–
Race Driv!	SPO	69.95	–	69.95	79.95
Railroad Tycoon	SIM	84.95	–	84.95	84.95
Rainbow Collection	COM	54.95	44.95	59.95	–
Rolf Glou Edition	COM	84.95	69.95	–	–
Rosende Reporter	SIM	–	–	–	79.95
Raolms	ARC	79.95	–	–	–
Red Baron - kpl.dt. AM 1 MB PC VGA	SIM	84.95	–	–	89.95
Return Of Medusa	ROL	69.95	–	–	79.95
Rockstar - kpl. dt. PC VGA	STR	79.95	–	–	79.95
Savage Empire The	ROL	–	–	–	79.95
Secret Of Silver Blades - AM 1 MB	ROL	79.95	74.95	79.95	79.95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ..... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ..... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS PER POST
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub
..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub
..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub
Computertyp ..... ☐ Kundenmagazin (kostenlos)

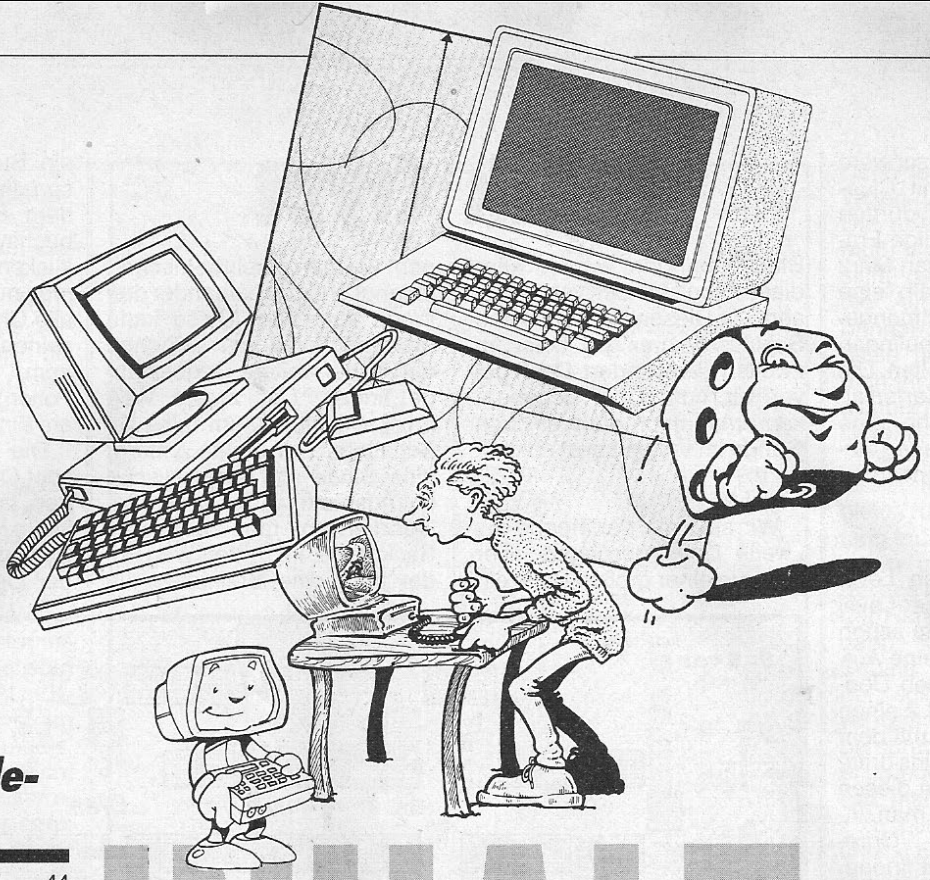
bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD MasterCard Access · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

AUFTRAGGEBER

Name .....
Straße .....
PLZ Ort .....
Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....
Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

PPS LSG/92



INHALT

Computerspiele-Tips

Alien Breed 44
Another World 38
Bandit Kings of Ancient China 47
Black Crypt 6
Castle of Dr. Brain 39
Conquest of the Longbow 40
Corporation 33
Die Kathedrale 49
Eco Quest 1 31
Elvira II 50
Eye of the Beholder 2 50
Gods 48
Heart of China 32
Hero Quest Data Disk 1 63
Hero Quest 57
Leisure Suit Larry 5 23
Mad TV 45
Mega-Lo-Mania 29
Mercenary III 26
Might & Magic III 65
Monkey Islands 2
Pools of Darkness 70
Populous 2 41
Star Trek 21
The Adventures of Willy Beamish 60
Timequest 61
Turrican II 59
Uncharted Waters 37
Warlords 46
Wonderland 36

Cheats & Paßwörter

Nuclear War, Super Cars II 74
Elite, Armour-Geddon, Robocop 2, Atomino, Midnight Resistance, The Untouchables, Zarathrusta, Crystals of Arborea, Metal Master, Wing Commander I & II, Predator 2 75
Stellar 7, Chuck Rock, Vaxine, Nightshift, Awesome, Killing Cloud, Railroad Tycoon, Monkey Island, Lotus Esprit Challenge, LHX Attack Chopper, Horror Zombies from the Crypt, Hardnova 76
Total Recall, Toki, Hägar, Sarakon, Back to the Future 3, Prince of Persia, Lettrix Test Drive II, F-29 Retaliator, The Killing Cloud, Shiftrix, Nebulus 2, Shadow Dancer, Elf, Shinobi, Outzone, Spirit of Adventure 77
Lotus Turbo Challenge 2, Time Machine, Bundesliga Manager Professional, Logical, Secret of Monkey Island, Shanghai 2, Darkman, Rodland, Back to the Future 3, The Simpsons, Return of Medusa, Revelation, Rolling Ronny, Builderland, Sim Earth, Spiderman, Spinndizzy Worlds 78
Think Cross, Apidya, Deuteros, Leander, Pegasus, Last Ninja 3, Alien Breed, Mad TV, Dragon Wars, Amnios, The Oath, Nova 9, Thunder Burner, Turrican II, The Final Fight 79

Videospiele-Tips

688 Attack Sub 85
Desert Strike 92
Final Fantasy Legend 2 (Adventure) 83
Final Fantasy Legend 2 (Rollenspiel) 82
Might & Magic 88
Sonic the Hedgehog 89
Starflight 86
Super Contra 80
Super Ghouls'n'Ghosts 90

Cheats & Paßwörter

Star Trek, Speedball 2, Mega Man 2, Prince of Persia, Super Fire Pro-Wrestling, Arcus Odyssey 92
World Cup Soccer, Choplifter 2, Bill & Ted, Dynablaster, Power Mission, Marvel land, Battle Ping Pong, Super League, Solomon's Club, The Addams Family 93
Roger Rabbit, Road Rash, Lemmings, F-22 Interceptor, Fish Dude 94
Mickey Mouse 2, Devil Crash, Sumo Fighter, Lakers vs. Celtics, Tail Gator, Rockman World, Top Racer, Rolling Thunder, Skate or Die, Rcing Spirit 95
Castlevania 4, Mercenary Force, M1-Abrams Battle Tank, Super Formation Soccer, Mystical Ninja, Smash TV, Home Alone, Codename Robocod, Super R-Type 96
Super Ghouls'n' Ghosts, Afterburner 2, Tiger Heli, Hellfire, Musha Aleste, Super E.D.F., Golden Axe 2, James Pond, Gradius 3, Phelios, Gaiares, Moonwalker, Burning Force, Sonic the Hedgehog, Stormlord, Turrican, Midnight Resistance 97
Turrican, El Viento 98

Black Crypt

Obwohl das mega-schwere *Black Crypt* gleich mit Clue-Book ausgeliefert wird, dürften bei Euch noch unzählige Fragen offen sein. Christian Marz aus Wörth hat deshalb eine Komplettlösung zusammengestellt, um auch den Neulingen aus der Klemme zu helfen. Die Anleitung umfaßt die Karten aller 28 Höhlenlabyrinthe, eine Liste aller dort gefundenen Gegenstände und der benötigten Schlüssel.

Level 1 + 2:

Allgemeines:

Diese ersten beiden Level sind wohl als Einsteiger-Level gedacht, aber trotzdem schon ganz umfangreich. Deine Aufgabe ist es, dem fiesen Doppelkopf-Ogre im Level 2 einen Schlüssel abzujagen, mit dem man erst dann die Tür ins dritte Level öffnen kann. Um diesen Kerl zu besiegen, muß man unbedingt zuerst die 'Ogre-Blade' im ersten Level finden. Aber dazu braucht man dummerweise einen Schlüssel, der im zweiten Level liegt. Das bedeutet, man muß mindestens einmal am Doppelkopf-Ogre vorbei. Die anderen Monster, die vorkommen, sind fliegende Augen, die einen auch auf Distanz mit Feuerzauber verwunden können, aber sonst recht schwach sind.

Level 1:

Am Startpunkt sammelt man natürlich alles ein, was rumliegt. Bei £3 liegt ein Schlüssel, mit dem man die Türen im Osten öffnen kann. Hier ist der erste Rätselraum, in dem man die ersten Gegner verdreschen darf und wo man weitere Ausrüstung findet. Drückt man den Schalter in der Nische, erscheint ein Teleporter, der einem hinter eine der magischen Barrieren transportiert. Mit der "Despell-Scroll" die dort liegt, kann man dann diese und auch die zweite magische Barriere entfernen und bekommt dafür eine bessere Waffe.

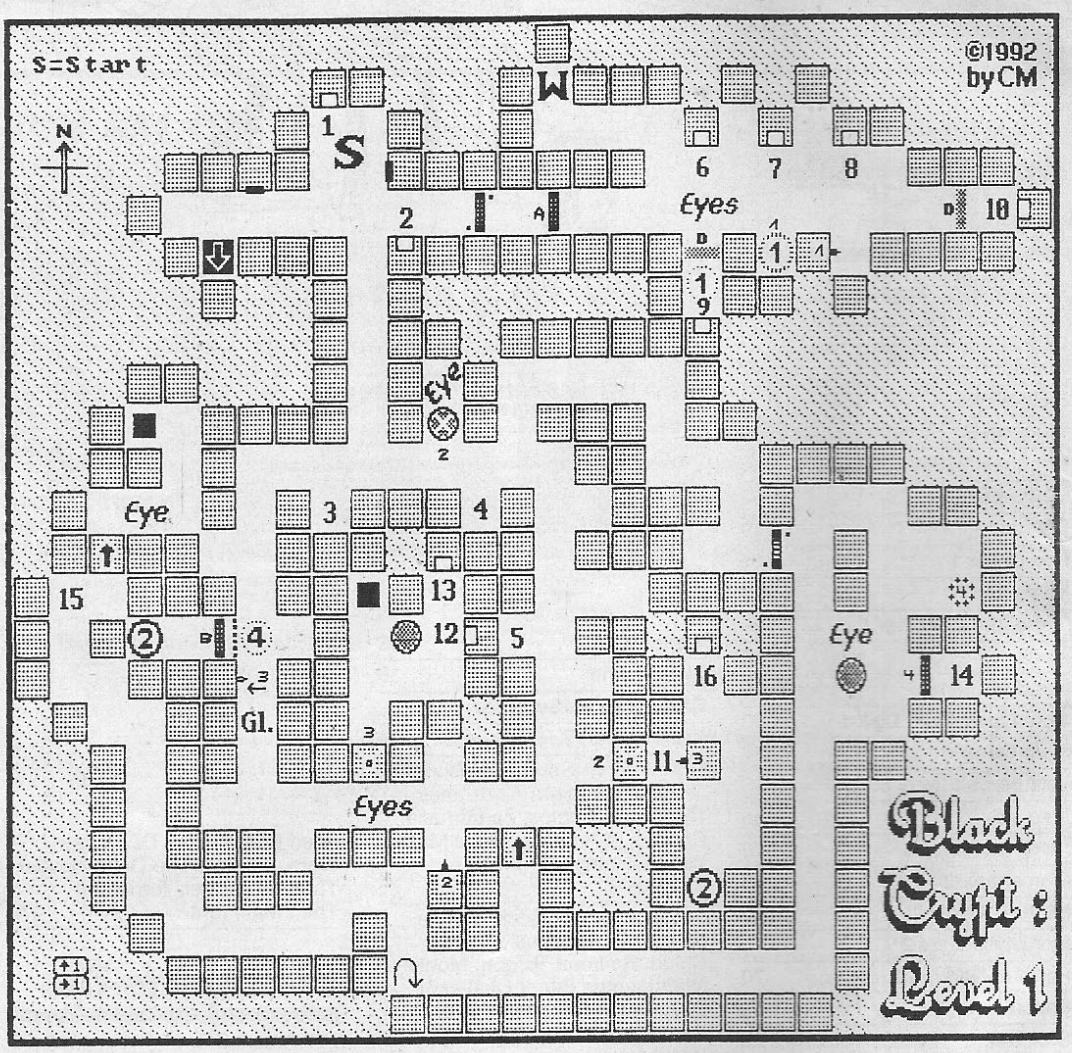
Das war aber erst der Anfang. In der Mitte dieses Levels ist ein Rundgang, in dem man wieder Ausrüstung findet. Die Glyphen-Falle kann man mit dem entsprechenden Spruch des Zauberers oder mit der 'Glyph-Scroll', die man hier findet, entfernen. Drückt man den Hebel in der Nische, geht eine weitere Nische auf und ein zweiter Hebel erscheint. Drückt man diesen, erscheint ganz links noch ein Hebel und die Kammer in der Mitte steht dann offen. Drückt man den dritten Hebel, erscheint in der Wand eine Tür, hinter der uns ein Teleporter zur "Ogre-Blade" bringen würde, wäre diese Tür nicht noch verschlossen. Diesen benötigten Schlüssel kann erst tiefer im zweiten Level finden. Doch bevor wir uns dahin begeben, kann man noch die restlichen Gänge im ersten Level abklappern.

Level 2:

Wir sind mit der Treppe ins zweite Level gestiegen. Hier lauert in einer großen Halle ein doppelköpfiger Ogre auf uns. Jetzt sollte man schnell den Hebel in der SW-Ecke der Halle drücken, in der SO-Ecke geht die Wand auf und wir werden dort hinteleportiert. Geht man diesen Gang weiter, kann man nicht mehr vom Ogre verfolgt werden und ist fürs erste sicher. Die kleinere Halle hier ist mit Hindernissen gespickt, die man einfach umgehen kann. Gelegentlich auftauchende Augen kann man wohl ohne Probleme erledigen. Im Osten sind noch ein paar Kammern mit weiterer Ausrüstung.

Mit einem Schalter kann man die Wand im Süden öffnen, wo man zu einer Inschrift gelangt und nacheinander drei Wege aufgehen. Diese kann man nacheinander abgehen und dabei weitere Gegenstände finden. Der zweite Weg führt in einen Raum mit zwei Schaltern. Der rechte entfernt eine Säule von einer Nische mit Ausrüstung, der andere teleportiert uns raus aus dieser Sackgasse. Im dritten Weg findet man eine Steintafel, die dem Kämpfer mehr Stärkepunkte gibt (mit der Tafel auf das Symbol des Kämpfers klicken), und einen Schalter, der die Wand daneben und eine Kammer in der Ogre-Halle öffnet. In dieser Kammer finden wir endlich den Schlüssel für die Tür im ersten Level. Den Teleporter schalten wir zuerst mit dem Hebel auf eine Extrakammer, und dort gewesen wieder zurück auf die alte Stellung. Der Teleporter bringt uns jetzt hoch ins erste Level direkt vor die (noch) verschlossene Tür. Hinter ihr finden wir kurz darauf die lang gesuchte "Ogre-Blade" und dazu noch ein Buch mit neuen Zaubersprüchen für den Magier (mit dem Buch auf das Zauberbuchsymbol des Magiers klicken). Die "Ogre-Blade" gibt man nun seinem Kämpfer, heilt alle Charaktere aus und stärkt seinen Kämpfer noch mit einem "Strength"-Spruch (oder Potion). Dann speichert man am Eingang zur Ogre-Halle ab.

Die Taktik, um den Doppelkopf-Ogre besiegen zu können, lautet wie folgt: Man geht in die Halle, wo man Platz zum Bewegen hat. Man wartet bis der Ogre auftaucht. Man läßt ihn vor sich treten, schlägt mit einer Hand (z.B. rechts per Mausklick) zu und weicht dann mit der anderen Hand (z.B. links per Tastatur) ein Feld aus. Bei Bedarf hat man noch Zeit sich dem Ogre wieder zuzudrehen. Mit dieser "draufhauen und sofort ausweichen"-Taktik kann man ihn (und auch alle anderen Gegner) sehr gut besiegen, denn man ist immer schneller als sein Gegner!! Eventuell gestorbene Krieger kann man mit der "Life-Scroll" wiederbeleben, indem man den "Death Gem" in die linke Hand nimmt und mit der Scroll rechts zaubert.

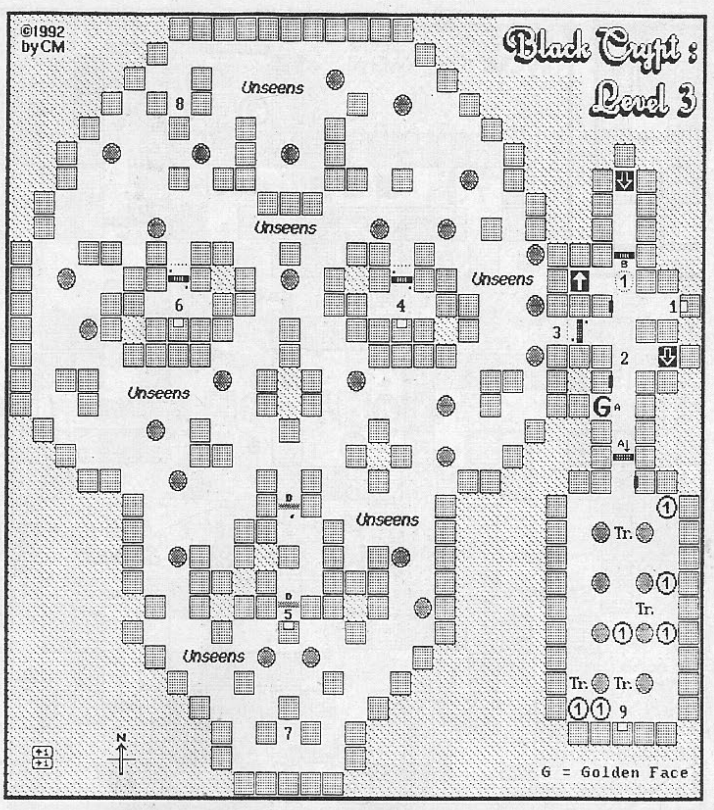


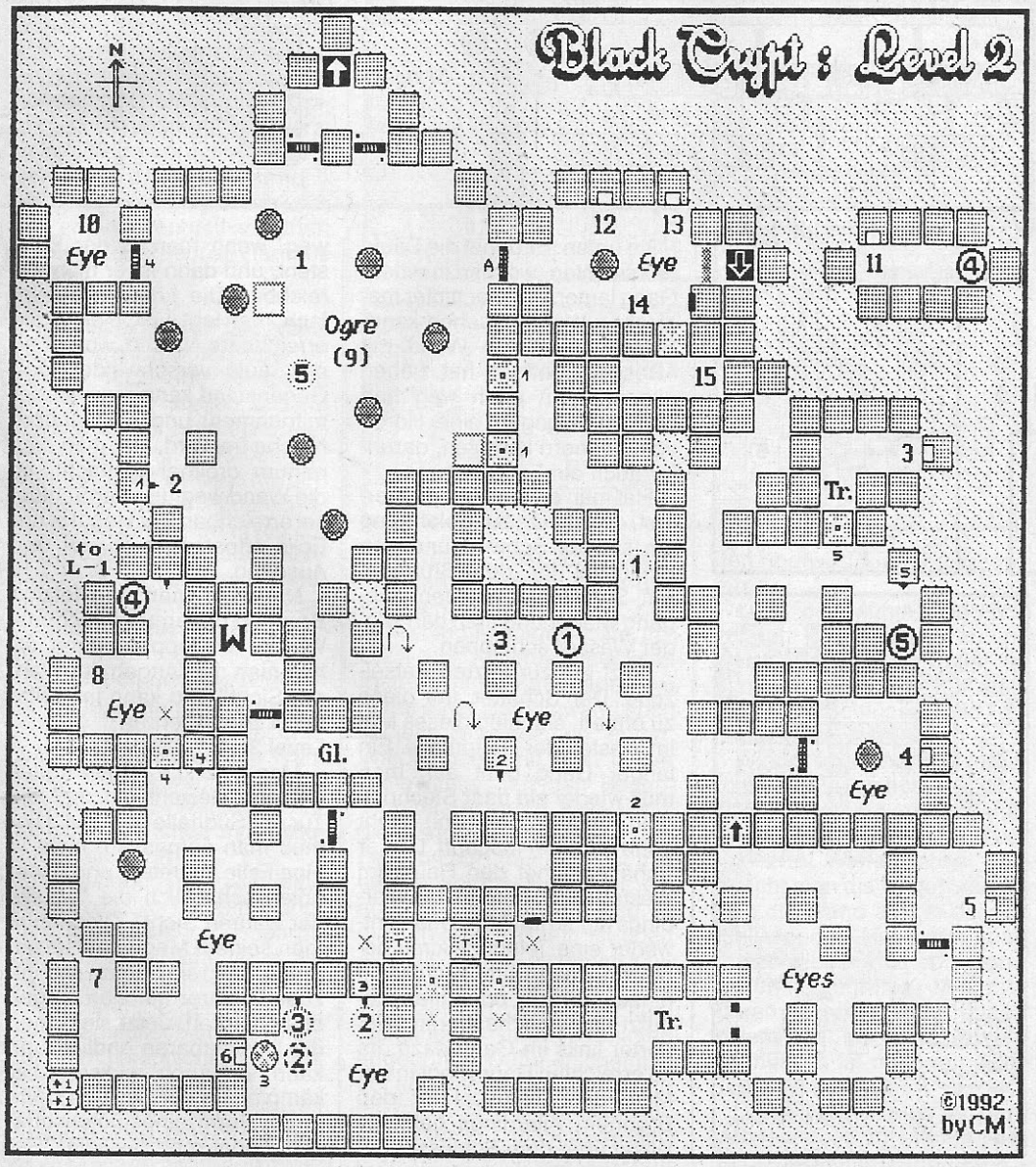
Mit dem Schlüssel kann man jetzt die Emerald-Tür öffnen, hinter der noch gute Ausrüstung liegt, und in einem Geheimraum findet man sogar eine Schatzkiste. Das magische Feld vor der Treppe verschwindet, wenn man die Kopierschutzabfrage richtig beantwortet hat.

Level 3 + 4 + 5:

Allgemeines:

Auch die Level 3,4,5 hängen miteinander zusammen, wobei Level 5 nur ein paar Kellerräume von Level 4 enthält. Gleich zu Beginn sieht man eine Tür mit einem roten Schloß. Hinter ihr führt eine Treppe runter ins sechste Level, dem nächsten großen Abschnitt. Der Schlüssel liegt im dritten Level im "Mund" des Totenschädels. Aber dieses Level ist verseucht mit unsichtbaren Monstern, die man zudem nicht besiegen kann, es sei denn, man findet die "Maske der Wahren Sicht" bei Punkt £9 und gibt sie seinem Anführer zum Tragen.





Dann kann man die Monster sehen und auch bekämpfen. Um aber soweit zu kommen, muß man erst dem Goldgesicht, das die Maske bewacht, die "Augen der wahren Sicht" bringen und einsetzen. Und diese findet man erst, wenn man im vierten Level vier Rätselabschnitte bewältigt hat.

Level 4 + 5:

Da man im dritten Level nichts tun kann, steigen wir gleich runter ins vierte. Von Anfang tauchen hier alle paar Minuten unbemerkt Diebe auf, die uns einen Gegenstand aus der Hand stehlen können und dann wieder verschwinden. Sobald man einen bemerkt hat, sollte man ihn mit allen verfügbaren Waffen und Zaubersprüchen bearbeiten, ehe er wieder verschwunden ist. Hat man ihn besiegt, läßt er zum Glück alles Gestohlene fallen. Es gibt vier Diebe, die man alle besiegen muß, bevor man seine Ruhe hat. Die anderen Gegner in diesem Level sind seltsame Stechpflanzen, die einen vergiften können. Deshalb liegen hier auch besonders viele Gegengifte herum. Ist ein Spieler vergiftet, aber noch nicht schwer verletzt, ist es sinnvoll, noch andere Stecher zu bekämpfen, bevor man seine Leute wieder heilt.

In diesem Level gibt es vier Brunnen in vier Rätselbereichen. Diese muß man nacheinander durchmachen und dann vom Brunnen etwas Wasser in einer Wasserflasche zu seiner Nische bringen, die man mit dem Teleporter bei den Eingangsstufen erreicht. Diese Nischen sind mit Türen verschlossen, die dann aufgehen, wenn man etwas Wasser bringen will. Hat man alle vier Nischen versorgt, findet man die "Augen der wahren Sicht", die im dritten Level gebraucht werden.

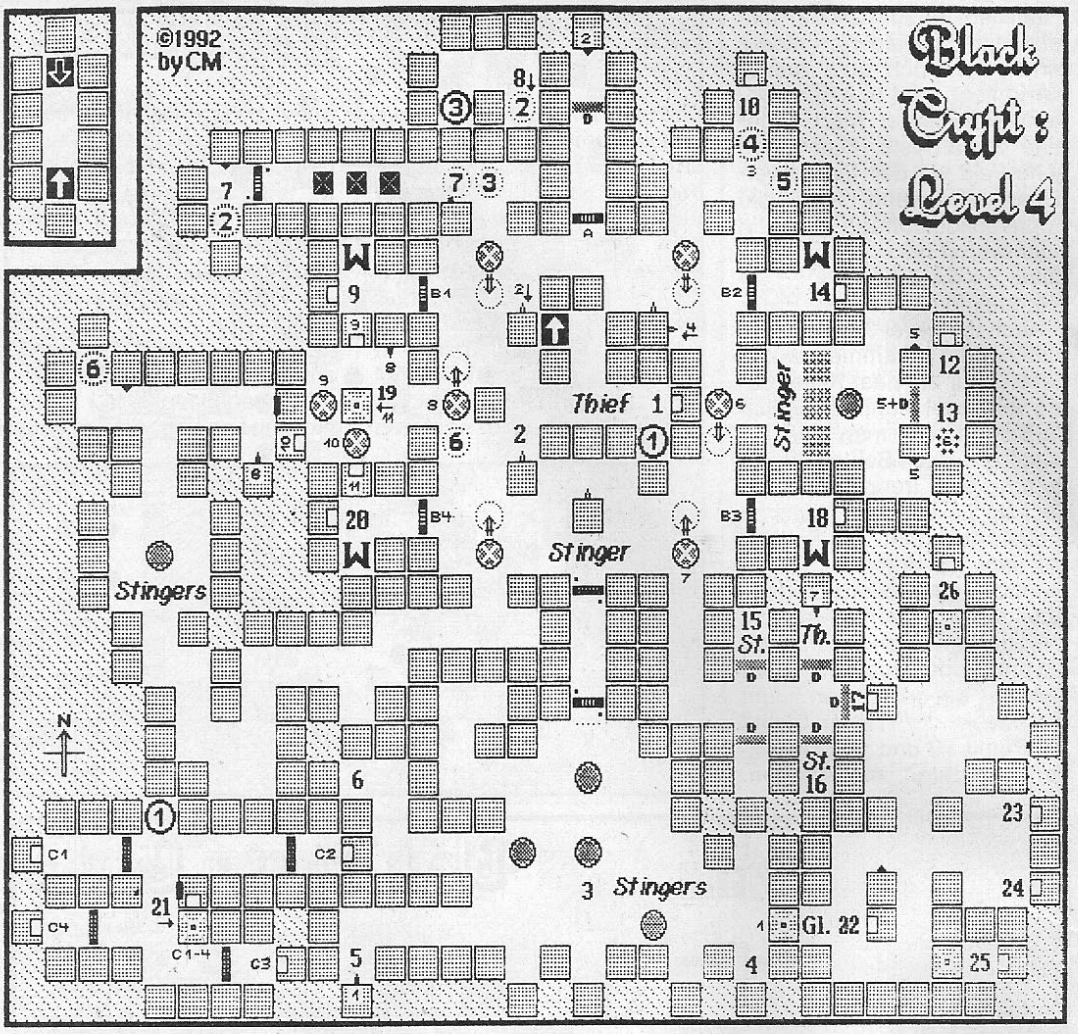
Im Südteil des Levels führt eine Tür in eine Halle mit Stechplanzen. Hier findet man den Schlüssel zum Öffnen des ersten Rätselraums. Ein Schalter öffnet eine Wand, hinter der das Vorratslager der Diebe liegt. Es ist mit einer Glyphen-Falle gesichert, die man nur mit der 'Remove- Glyph-Scroll' aus dem dritten Level weg kriegt, die man aber jetzt noch nicht haben kann. Deshalb wartet man besser, bis man das dritte Level fertig hat, wer dennoch durchgeht, wird sterben.

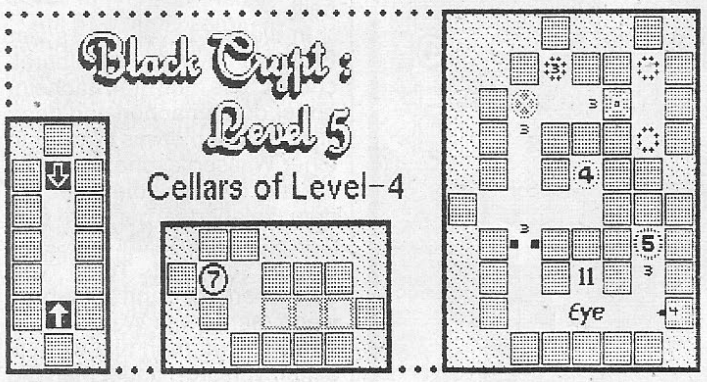
Mit dem gefundenen Schlüssel kann man die Tür im Norden der Eingangstreppe öff-

nen. Hinter einer wie gehabt zu entfernenden magischen Barriere ist der Schalter, der einen Schalter im Hauptraum entstehen läßt, der wiederum den ersten Rätselraum links oben öffnet. Sobald man dort drin ist, geht die Säule wieder zu. Links ist in der Wand ein Mikroschalter. Wenn man ihn drückt, gehen alle drei Löcher zu, dann kann man schnell den Gang nach hinten eilen. Wer sich aber vorher bewegt, wird in ein Loch fallen. Hinten kann man einen Teleporter aktivieren, der einem in einen Gang und von dort wieder an den Eingang teleportiert. Mit dem Schlüssel aus dem Gang kann man jetzt den ersten Brunnen links öffnen und dessen Wasser in seine Nische bringen.

Kommt man zurück, ist rechts oben ein neuer Schalter entstanden, der die zweite Rätselzone öffnet. Hier liegt ein Zauberstab in einer Nische. Nimmt man ihn, wird man in den Keller transportiert.

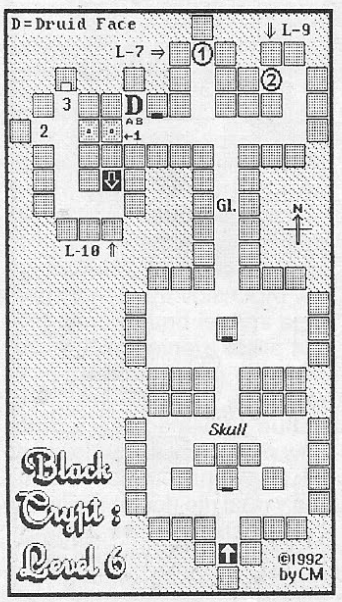
Um zwei Ecken ist hier ein Bodenschalter, der die Tür öffnet und schließt, eine Säule entstehen läßt, einen Teleporter aktiviert und zwei weitere Schalter freimacht. Tritt man genau fünfmal auf den Schalter, sind alle Wege frei und der Teleporter da. Der Schalter





beim Teleporter öffnet den Ausgang wieder und läßt in der Haupthalle einen Schalter entstehen, der den Säuleneingang im Osten öffnet. Hier befinden sich drei Dunkelfelder, die man mit dem Lichtspruch des Klerikers beleuchten kann. Hat man die Monster überwältigt, steht man vor einer magischen Barriere, die man nur mit "Despell" wegbekommt, wenn man vorher den Schalter in der rechten und dann in der linken Nische gedrückt hat. Hier gibt's dann wieder den Schlüssel, um den Brunnen zu öffnen, und einen Schalter, um den Ausgang zu öffnen. Jetzt kann man wieder eine Ladung Wasser abliefern.

Der nächste Schalter erscheint nun im Hauptraum,



Mitte unten. Er öffnet die Säule rechts unten, wo man in einem Gang lauter Monster hinter magischen Wänden sehen kann. Sobald man eine Wand mit "Despell" entfernt hat, gehen alle anderen auch weg und man muß gegen eine Horde von Gegnern kämpfen, darunter auch ein Extradieb.

Hat man diesen Kampf überlebt, erhält man zur Belohnung ein starkes Schwert und den Schlüssel für den Brunnen. Ein Schalter öffnet den Ausgang wieder und man darf wieder Wasser schleppen.

Jetzt auf zur letzten Rätselzone. Der Schalter, um diese zu öffnen, erschien dieses Mal im Westen der Haupthalle. Ein langer Gang geht auf, man muß wieder ein paar Stechpalmen verdreschen und steht dann vor einer Inschrift. Dieser Schalter öffnet den Raum im Westen der Haupthalle, allerdings nur so kurz, daß man entweder eine Teleport-Scroll benutzen muß, um rechtzeitig hinzukommen, oder man benutzt den einschaltbaren Teleporter links im Gang dazu. Im so erreichten Raum liegt in der Mitte der Schlüssel für den Brunnen. Allerdings geht die Wand über dem Schlüssel nur weg, wenn man in der Ecke steht, und dann ist er nicht erreichbar. Die Lösung ist einfach, man legt ein Objekt in die erreichbare Nische, worauf eine Säule verschwindet (den Gegenstand kann man wieder mitnehmen) und eine andere Nische frei wird. Hat man dies reihum dreimal gemacht, ist die Wand weg und der Schlüssel erreichbar. Der Hebel in der Ecke öffnet dann wieder den Ausgang.

Nun darf man den letzten Brunnen öffnen und noch mal Wasser schleppen, dann erhält man die "Augen der Wahren Sicht" und kann ins dritte Level zurückkehren.

Level 3:

Man setzt die Augen in das goldene Gesicht ein und die Tür der Südhalle geht auf. Hier muß man aufpassen, nicht in eine Falle zu treten, und findet unten schließlich die "Maske der wahren Sicht". Diese muß man seinem Magier aufsetzen (nur er kann sie tragen) und ihn zum Anführer machen = gelbes Quadrat). Jetzt sieht man die Unsichtbaren endlich und kann sie auch wirksam bekämpfen. In der riesigen Halle in der Form eines Totenschädels findet man u.a. die "Re-

move-Glyph Scroll" für das Diebeslager im vierten Level und eine "Despell-Scroll", die die magischen Barrieren des "Mundes" entfernen kann. Dort findet man dann endlich den roten Schlüssel fürs sechste Level.

Level 6 + 7 + 8 + 9:

Allgemeines:

Level 6 ist wieder ein Verteilerlevel, für das man Schlüssel aus den tieferen Leveln 7, 8 und 9 braucht. Hat man diese gefunden öffnet sich eine Treppe runter ins zehnte Level. Level 8 enthält wieder nur ein paar Kellerräume von Level 7. Man begegnet wieder einer neuen Monstersorte, den violetten Totenschädeln. Diese sind sehr fies. Sie benutzen Feuer- und andere Zaubersprüche und können einen damit auch auf Entfernung hin verletzen. Ganz übel kann es werden, wenn sie die ganze Gruppe für ein paar Sekunden lang bewegungslos machen und dann auf einen losprügeln. Hier hilft wieder die bewährte Ogre-Taktik: draufschlagen und ausweichen. Dagegen sind die grauen, gehörnten Gesichter fast harmlos, da sie weniger schmerzhafte Zaubersprüche verwenden. Außerdem tauchen noch ein paar Schleimpfützen auf, die einen eventuell vergiften können, aber sonst harmlos sind.

Level 6:

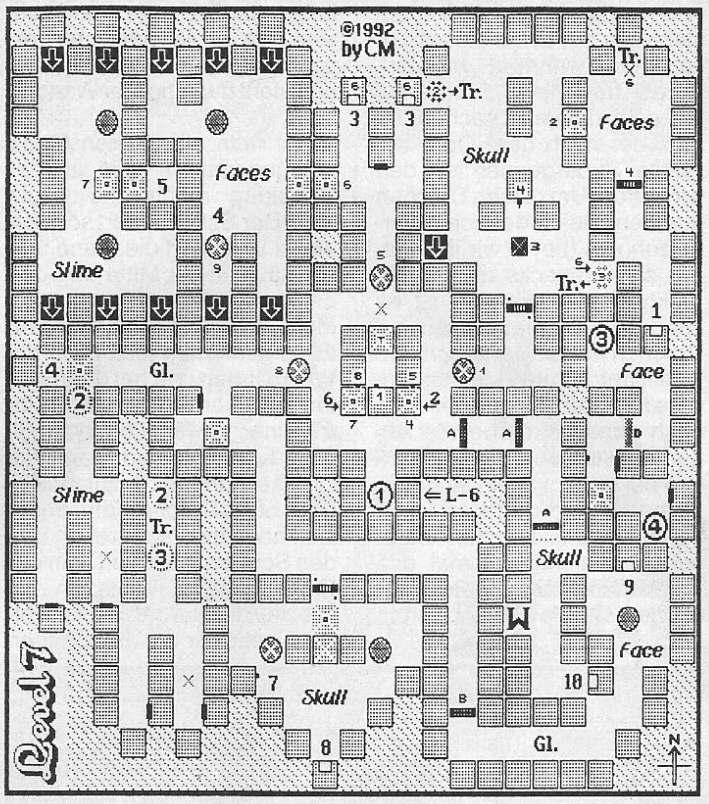
Hier ist eigentlich fast nichts los, nur der Purpurschädel am Anfang und eine (einfache) Glyphen-Falle stehen uns im Weg. Dann ist man schon an einer Gabelung: Links befindet sich ein Druidenkopf, für den wir zwei Schlüssel finden müssen, damit er uns den Weg öffnet, wo man dann als Belohnung wieder diverse Ausrüstung finden kann. Zuerst aber noch die Schlüssel holen...

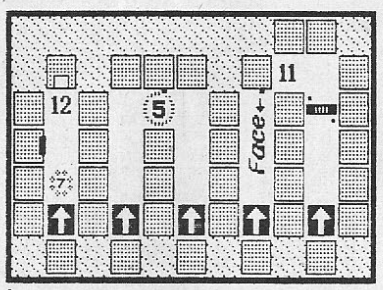
Level 7 + 8:

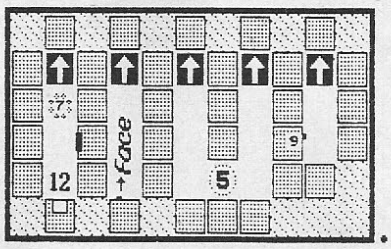
Wir haben den Teleporter in der Mitte genommen und sind so ins Mondlevel gelangt. Durch die dunkelblauen Wände kann man weniger erkennen als vorher. (Wen das stört, der kann ja Kontrast und Helligkeit aufdrehen!)

Wir befinden uns in der Mitte des Levels, von einem Rundgang gehen wieder versperrte Wege in drei Richtungen ab. Damit haben wir wieder drei Rätselzonen, in denen man je einen Schlüssel finden muß, um den Hauptschlüssel fürs sechste Level zu finden.

Nach einem Rundgang ist die Mitte offen, ein Mikroschalter dort öffnet dann die erste

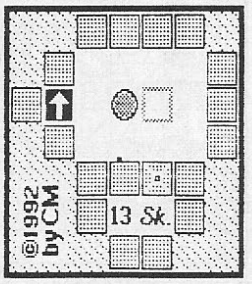






Black Crypt : Level 8

Cellars of Level-7



Zone rechts. Hier kommt man in einen Raum mit Loch und violettem Totenschädel, den man sofort erledigen sollte. Per Loch oder Kellertreppe kommt man in einen Kellerraum, wo hinter einer Geheimwand noch so ein Schädelchen lauert. Wieder oben tritt man in der Halle hinten auf den Bodenschalter (Achtung Falle), was die Wand zum Nebenraum öffnet. Von dort tauchen erst mal etliche Horngesichter auf, die aber nicht so schlimm sind. In diesem neuen Raum ist oben eine Nische, die einen unsichtbaren Bodenschalter hat. Tritt man auf ihn, wird man kurz festgehalten und von hinten angegriffen. Dafür erscheint in der anderen Halle rechts unten ein weiterer Bodenschalter. Tritt man auf diesen, verliert man alle Objekte aus den Händen und wird wieder angegriffen.

Lohn der Mühe: Das Loch vor dem Wandhebel ist zu und dieser öffnet nun die Tür im Nebenraum, hinter der der erste gesuchte Schlüssel und ein Zauberbuch liegt.

Wieder im Rundgang angekommen, ist jetzt eine weitere Wand offen und ein Schalter öffnet die zweite Zone. Hier sind zwei Wandnischen, vertauscht man die Gegenstände, geht die Wand auf. In der anschließenden Halle wird man immer wieder mal von Hornköpfen angegriffen. Von hier führen verschiedene Treppen in den Keller, nur die wo wir runter müssen ist noch mit einer Säule versperrt.

Diese läßt sich aber mit dem Mikroschalter im Keller der rechten, unteren Treppe wegschalten. Diese Treppe dann runter und wieder hoch und wir stehen in der Parallelhalle, wo wir prompt von einer Schleimpfütze angegriffen werden (harmlos). Die beiden Treppen ganz links führen uns zu Kellerräumen, wo wir wieder unser "vertausche mich"-Spielchen abziehen dürfen. Es erscheinen Bodenschalter, die die Schatzkammer in der Halle oben öffnen, in der der zweite Schlüssel liegt.

Wir gehen in den Rundgang zurück, wieder ist eine Wand auf, wieder schalten wir die Säule weg. Im nun offenen Gang wird uns ein kniffliges Rätsel gestellt, dessen Lösung wir erst noch finden müssen (einen Hinweis enthielt schon die Schriftrolle von vorhin). Hinter der Glyphen-Falle geht erst die Wand zu, dann blubbert der Schleim im Gabelgang. Nach dem Lesen der Tafeln teleportieren wir uns in einen ähnlichen Gang, zwar ohne Schleim, aber dafür mit einer Falle.

Auch hier lesen wir die Tafeln und kommen in einen anderen Gang, wo wir nach Kampf und Schalterei die Hinweise zum Rätsel finden. Zurück zu diesem, die Lösung zur Frage "Wie lange dauerte der schwarze Krieg?" lautet ganz einfach "40". Ein neuer Gang geht auf, und wenn man hinter der Tür durch die Scheinwand tritt, steht man einem starken Pupurschädel gegenüber. Der Rückweg wird automatisch versperrt. Deshalb geht man besser gleich ganz in den Raum, wo man dem Schädel ausweichen kann. Hier wird es jetzt besonders fies.

Estoroth will testen, ob wir noch ohne Magie überleben können, und macht deshalb unsere Zaubersprüche wirkungslos. Wir müssen also wieder auf die alte "draufhauen und ausweichen"-Taktik zurückgreifen. Haben wir überlebt, gibt's einen Schlüssel für die kommende Tür und wieder ein Zauberbuch. Ein Mikroschalter öffnet uns wieder den Ausgang. Es kommt noch eine Tür, eine einfache Glyphen-Falle und ein Monster, dann haben wir auch den dritten goldenen Schlüssel gefunden.

Vom Rundgang aus können wir alle goldenen Tore öffnen und treffen dahinter einen besonders starken Purpurschädel, der uns aber nicht durch die Tür verfolgen kann! Mit distanzierten Zaubersprüchen setzen wir ihn schachmatt und finden dahinter den ersten Schlüssel fürs sechste Level.

Level 9:

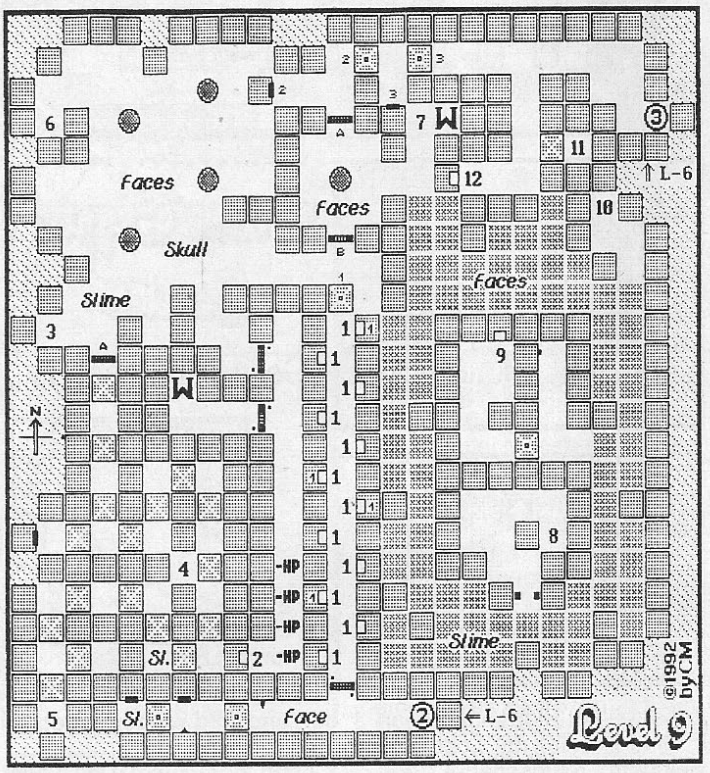
Mit dem rechten Teleporter von Level 6 kommen wir in dieses Sonnenlevel. Dieses Level besticht durch seine grelle, rote Farbe (spätestens jetzt sollte man den Kontrast und die Helligkeit wieder auf Normal stellen). Gleich zu Beginn darf man ein schwieriges Rätsel knacken. Um die Hinweise dazu zu lesen, schaltet man noch zwei Mauern weg und wehrt ein paar Monster ab. In dem langen Gang hinter der Tür sind 12 Nischen voller Totenschädel. Man muß sowohl die richtigen als auch die passende Reihenfolge herausbekommen. Die zwölf Nischen repräsentieren die zwölf Monate. Die erste von der Tür aus links ist Januar, dann immer an der Wand entlang, bis man wieder an der Tür ist, das ist Dezember. Die Reihenfolge (laut Hinweis) ist: Februar, April, Juli, Oktober, also die 2, 4, 7) und 10.) Nische. Nimmt man diese Schädel heraus, geht die Wand ganz oben auf. Bei einem falschen bekommt man einen Feuerblitz ins Kreuz. Hat man sich vertan, muß man alle Schädel zurücklegen und von vorne anfangen.

In der nun offenen Halle muß man mal wieder eine Horde Monster vertrimmen. Am Ende eines langen Gangs nach unten ist ein Schlüssel für die Tür links in der Halle. Dahinter sind viele Scheinmauern, an deren Ende man einen anderen Schlüssel findet, mit dem man die Tür im Norden vom Rätselgang öffnen kann. Dort ist der Eingang zu einer großen Ringhalle voller Dunkelfelder und einigen Monstern. Mit den Lichtsprüchen ist die Orientierung aber problemlos. Hat man alle Objekte eingesammelt und den Schlüssel gefunden, kann man auch die letzte verschlossene Tür öffnen. Dahinter sind wieder zwei Schrifttafeln an der Wand, die einem Fragen stellen, die man aber mit den inzwischen gefundenen Hinweisen (in den Schriftrollen) problemlos beantworten kann. Die Lösung für die erste lautet: "OAKRAVEN", eine Wand geht auf. Die Lösung für die zweite lautet: "WHITEOAK", die Wand geht auf und in einem Seitengang findet man schließlich den Sonnenschlüssel fürs sechste Level.

Level 10:

Allgemeines:

Toll, endlich mal ein Level das ganz für sich allein steht, ohne Missionen in darunterliegenden Höhlen. Dafür ist es aber auch ganz schon umfangreich ausgefallen. Außerdem steht uns am Ende dieses Levels ein wahrhaft mörderisches Duell bevor. Ein Kampf mit dem untoten Drachen Temin, der nach dem Ogre der zweite Supergegner ist, den wir treffen. Um diesen Drachen aus dem Reich der Toten herbeizuholen (bevor wir ihn wieder schnurstracks dorthin zurückbefördern werden) ist es aber nötig, die drei versteckten Drachenstatuen zu finden, die Temin herbeirufen können. Andere Monster gibt es aber auch noch zuhauf: krabbelnde Augenmonster, von denen manche besonders riesig sind. Die kleineren sind dagegen leicht zu schlagen, tauchen dafür aber immer wieder mal auf. Wenn man allerdings Pech hat können sie die Spieler vergiften.



Level 10:

Nach dem Gemetzel in der Eingangshalle öffnen wir die Türen links und finden hier wiedermal eine Skull-Glyphen-Falle (die ja tödlich ist). Die Zauberrolle für diese Falle liegt bei Punkt £8, alles andere ist wirkungslos. Nördlich der Eingangshalle liegt eine Rätselzone mit vielen versteckten Schaltern. Der erste Schalter rechts öffnet die Säulen links und rechts. Links ist in einer Nische wieder ein Schalter, der die Wand öffnet. Dort vor der Säule, die eine Wandnische versperrt, ist ein Schalter, der in dem mittleren Gang die Säule wegschaltet (Vorsicht, sehr schmerzhafte Falle!). Dort ein Stück weiter an der Gabelung links schaltet man die Säule weg, die die Wandnische versperrte, geht in den Teleporter und steht dann bei der Wandnische.

Hat man alle Gegenstände rausgenommen, geht ab der Gabelung rechts die Säule weg. Der Schalter dort schaltet etwas verzögert die Wand und die Säule in der Mitte weg und der dortige Bodenschalter läßt die Säule ganz verschwinden. Links kann man jetzt noch die Wand öffnen und hat dann hier immer freien Durchgang. Hinter einer gewöhnlichen magischen Barriere liegt dann die Drachenkammer, allerdings noch ohne Drache, dafür findet sich noch ein Zauberbuch und den Schlüssel für die Tür in der Eingangshalle rechts. In die Nischen im Norden dieser Halle müssen wir die drei Statuen des Drachen Temin legen, dann wird er links erscheinen und nach seiner Überwältigung den Weg ins nächste Level freigeben.

Die Suche nach den drei Statuen beginnt in der großen Halle östlich der Eingangshalle. Im Süden der Halle ist ein Gang mit (Heil-)Brunnen, im Norden ist ein Geheimraum und in der Mitte ist ein kreuzförmiger Teleportergang mit vier Teleportern. Wir gehen jetzt der Reihe nach alle Teleporter durch. Jedesmal wird man in einen (jeweils anderen) kleinen Raum teleportiert in dem ein Schalter ist, den wir betätigen. Hat man alle vier Teleporter durch, ist rechts in der großen Halle durch die Schalter ein Gang aufgegangen, der einen Hebel verborgen hatte, mit dem man die vier Teleporter abschalten kann. In der Mitte dieses Kreuzgangs kann man dann jede Menge Ausrüstung einsammeln. Wir finden die Handschuhe von Temin und erfahren, daß die Statuen nur mit diesen gefahrlos transportiert werden können, worauf wir die Handschuhe unserem Anführer geben. Des weiteren fanden wir auch die 'Remove-Glyph-Scroll' für die tödliche Glyphenfalle vom Anfang. Zu dieser gehen wir gleich anschließend, dahinter beginnt ein langer Gang mit Türen. Am Ende finden wir wieder einen Schalter an der Wand, diesen drücken wir gleich fünfmal! Jetzt sind fünf Gänge aufgegangen, vorerst gehen wir allerdings geradeaus weiter. Die magischen Barrieren können wir mit den gefundenen 'Despell-Scrolls' beseitigen. Hinter einer Halle mit Dunkelfeldern finden wir dann die Überreste der letzten Gruppe, die sich mit dem Drachen Temin angelegt hatte. Darunter ist auch die Kiste von Temin, in der wir die Statuen gefahrlos transportieren können (wieder dem Anführer geben). Der gefundene Schlüssel öffnet uns jetzt die Tür in der großen Halle ganz rechts unten, wo sich — so ein Zufall — schon die erste Drachenstatue befindet und ein weiterer Drachenschlüssel.

Wir gehen zurück an die Stelle wo wir vorhin die 5 Wände weggeschaltet haben und hier links runter und holen uns den Stronghold-Schlüssel hinter dem Teleporter. Dieser paßt in eine Tür auf der anderen Seite des Gang, und dahinter findet man den Nachtschlüssel. Zuerst verbraten wir aber noch den Drachenschlüssel an der Tür im Raum weiter oben, der einen Teleporter versperrte, der uns in eine kleine Kammer führt, in der die zweite Statue verborgen lag. Jetzt fehlt nur noch der Gang nach links oben, wo wir wieder verschiedenen Hindernissen und Monstern ausweichen müssen, ehe wir die Kammer der dritten Statue mit dem Nachtschlüssel öffnen können.

Hat man alle drei Statuen in der Kiste zur Drachenkammer gebracht, stellt man sie nacheinander in die Wandnischen, die sich dann jeweils öffnen. Vor der dritten Statue sollte man unbedingt abspeichern, denn dann erscheint sofort der Drache Temin aus dem Reich der Toten und diesem kann man dann nicht mehr auswei-

ALARM IN DEUTSCHLAND!

FUNNY-SOFTWARE

INH. OLIVER RECK

DER WOLF IM SCHAF-PELZ

TELEFON
07 11 - 8 56 85 34

JETZT ANRUFEN

WIR BIETEN DIE RIESENAUSWAHL: SPIEL UM SPIEL DIE NASE VORN.

Ihr
Entertainment-
Center mit Biß
Stuttgarter Str.99
7000 Stuttgart-Feuerbach
im "Biberturm"

Filialen: in Freiburg, Schreiberstr.18
Telefon 07 61 - 38 25 90
in Aalen, Storchenstr.5b
Telefon 0 73 61 - 68 06 63
in Hannover, Georgswall 3
Telefon 05 11 - 32 17 96

Verleih von Konsolen, Cartridges und Geräten

demnächst Präsentation:

REGIONALSENDER STUTTGART
RADIO ★PLUS★
UKW 101,3

REGIONALSENDER STUTTGART
STADT RADIO
UKW 107,7

DIE FUNNY-SOFTWARE PRÄSENTIERT SICH AUCH IN RTL, SAT1 UND PRO7

chen! Man sollte vorher sämtliche Kampfsprüche bereitmachen und diese dann gnadenlos runterleiern (Eiszauber sind wirkungsvoll), fürs Waffenschwingen bleibt nämlich keine Zeit mehr.

Hat man alle Sprüche gezaubert, dürfte der Drache hinüber sein, ohne daß einer der eigenen Leute gestorben ist. (Wem das zu schnell ging, kann sich ja gemütlich vom Drachen rösten lassen, dann weiß man wenigstens wie er ausgesehen hat!)

Level 11 + 12:

In diesen Leveln gibt es keine Gegner und keine Rätsel zu knacken. Sie müssen wohl als Erholungslevel gedacht sein, denn Ausrüstung gibt es dagegen massenhaft. Hier liegen die Gräber der großen Vorbilder unserer Spielfiguren. Kein Wunder also, daß es jede Menge Steintafeln gibt, die verschiedene Charaktereigenschaften unserer Spieler verbessern. Hat man den Teleporter ins zwölfte Level gefunden, muß dort wieder eine Kopierschutzabfrage beantwortet werden, bevor es runter geht ins wahrhaft gigantische dreizehnte Level.

Level 13:

Allgemeines:

Level 13 ist ein gigantisches Verteilerlevel. Von hier aus kann man über Treppen im Westen, Norden, Süden, Südosten die Treppen für Level 14, 16, 21 und 24 erreichen. Dazu ist es nötig, jeweils eine Kugel zu finden und in einer speziellen Nische abzulegen. Dann erscheint die Treppe fürs jeweilige Level. In jedem dieser vier Zweiglevel kann man dann endlich eine der Waffen des schwarzen Krieges finden, die man ja braucht, um Estoroth in seiner Gruft zu besiegen. Hat man alle vier beisammen, hat man auch vier Schlüssel gefunden, mit denen man jeweils eine spezielle Schatzkammer plündern darf. Außerdem öffnen sie in der Mitte des Levels 13 ein Tor, das uns direkt bis an die Gruft von Estoroth im Level 27 führen wird. Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg.

Von der Treppe her kommt man direkt in die Hauptkammer in der Mitte. Hier trifft man auch auf die Monster, die in diesem Level vorkommen: auf Spinnen, die einem krank machen können, und grüne Tentakelpflanzen, die Magie benutzen und die Gruppe sogar lähmen können. Aus dieser Kammer führen Türen in alle vier Richtungen davon. Jede führt in ein von den anderen abgeschlossenes Gebiet. In jedem Gebiet findet sich die schon erwähnte Kugel (orb of planes) und der erste Schlüssel für die jeweilige Schatzkammer. Den zweiten findet man wie gesagt erst mit der jeweiligen Waffe viel weiter unten in den tiefsten Höhlen. Am Ende jedes Gebietes teleportiert uns ein Bodenschalter zu dem gesuchten Altar, in dem die Kugel abgelegt werden muß, worauf dann die Treppe nebenan erscheint.

Ein zweiter Bodenschalter kann einem erst dann wieder direkt in die Hauptkammer befördern (und zurück). Außerdem gibt es in diesen Gebieten eine ganze Menge Ausrüstung zu finden. Alle Objekte außer den Helmen, die einem erlauben im Wasser zu Atmen (water breathing) sollte man sich für Level 21, das unter Wasser steht, aufsparen, da sie sich mit der Zeit verbrauchen.

Hat man später jede Schatzkammer öffnen können, sind in der Hauptkammer vier Nischen aufgegangen. Eine davon hat einen Bodenschalter, der noch einen entstehen läßt usw. Von der letzten Nische wird man dann über ein kurzes Wegstück in Level 14 zum Eingang der Gruft von Estoroth gelangen können.

Level 14 + 15:

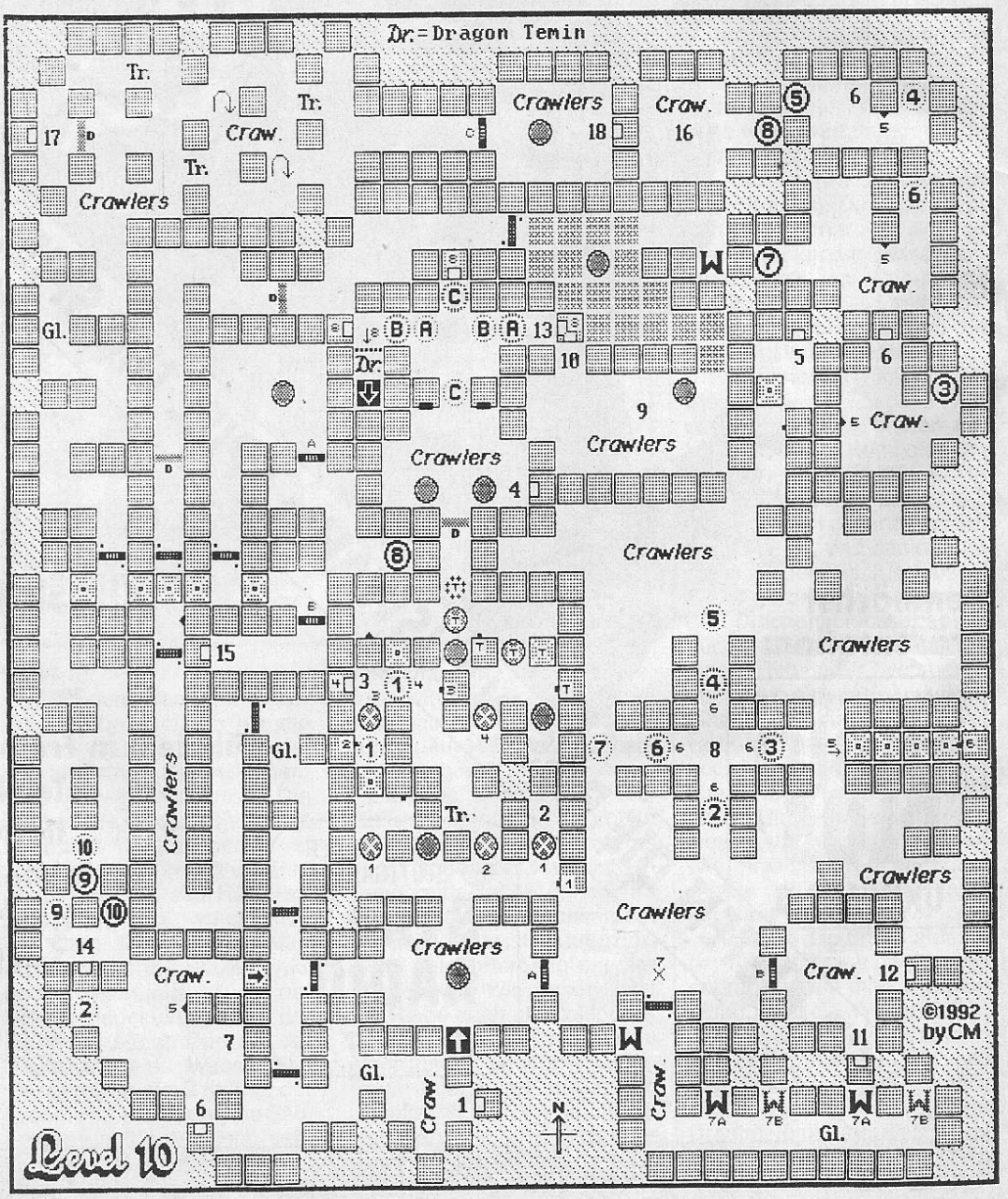
Allgemeines:

Diese Level sind das Reich des Seelenfressers (soultaker). Er ist das einzige Monster, das hier sein Unwesen treibt. Jeden Schaden den er uns zufügt, erhöht wieder seine Lebenskraft. Er kann mit Magie nur bedingt geschwächt werden, nur physische Gewalt kann ihn so sehr schwächen bis er schwarz wird und verschwindet. Er taucht dann aber nach ein paar Minuten wieder auf (ca. 5 bis 10 Minuten) und verfolgt einem unbarmherzig, auch wenn man sich wegteleportiert. Ratsam ist es deshalb immer einen Teleportspruch in Reserve zu haben, der einem bis zur Treppe zu Level 13 bringen kann. Denn dort ist man sicher und kann sich ausruhen. Wir werden ihn besiegen, aber erst im Schlußkampf in seiner eigenen Gruft. Bis dahin ist die beste Taktik nach wie vor: zuhauen und seitlich ausweichen.

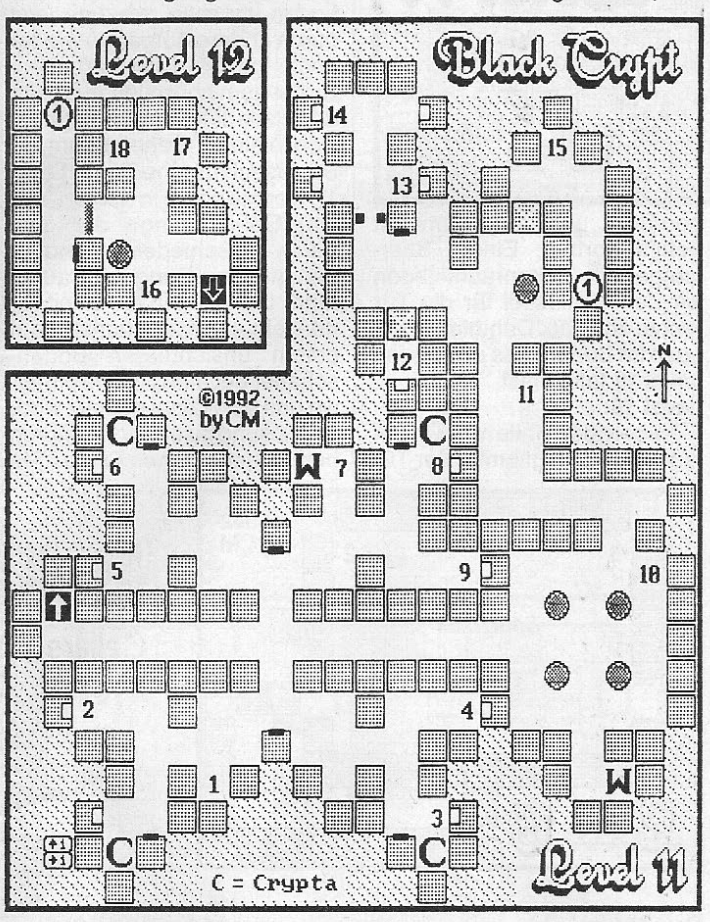
Level 14:

Hat man fürs erste Ruhe vor dem Seelenfresser, kann man daran gehen die Rätsel zu lösen. Östlich vom Eingang in einer Halle ist ein Relief aus Totenschädeln. Hier muß man drei Schädelkronen einsetzen, um den Schlüssel ins nächste Level zu bekommen. Der Geheimraum kurz vorher gibt uns dazu drei Schlüssel für drei Zonen in denen man je eine Krone finden kann.

Wir beginnen mit der Tür rechts beim Eingang. Wir ren-



nen den langen Gang nach Süden in den Teleporter rein. Dreimal muß man jetzt in einem Parallelgang nach Norden rennen, mit dem Schalter den Teleporter im Süden aktivieren und diesen dann benutzen. Hat man es geschafft, findet man am Ende eines gewundenen Gangs die erste Krone. Falls man zu lange zögert, erscheinen Löcher im Boden, die in einen Keller führen. Dort gibt es noch einen Geheimraum und einen Teleporter für zurück.



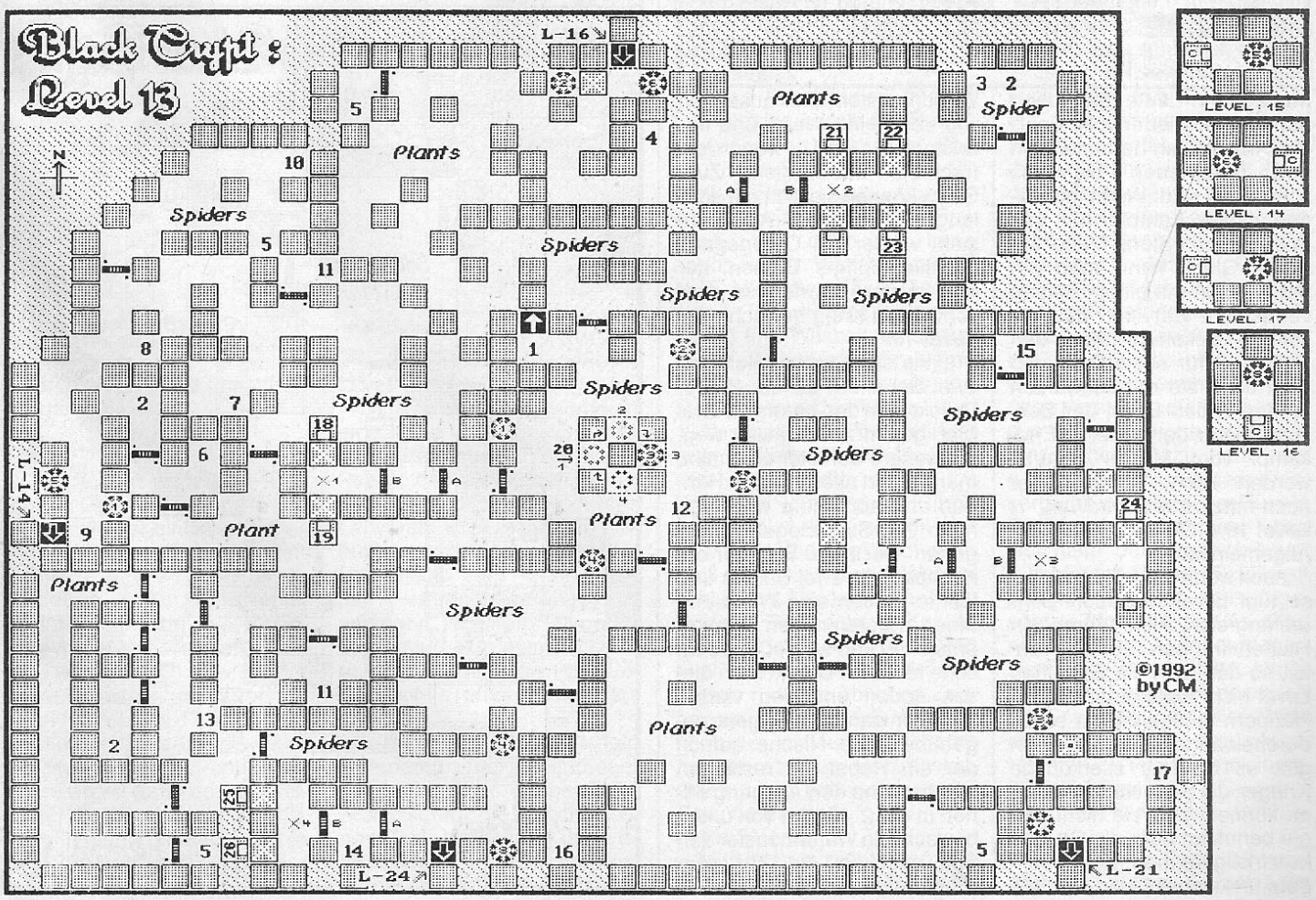
Das zweite Gebiet ist links unten. Hier sind drei Teleporter, die den Weg versperren. Der im Westen geht manchmal aus, dahinter ist ein Schalter, der den gegenüber deaktiviert. Dort ist ein Schalter, der den in der Mitte deaktiviert und zwei Wände öffnet. Im Süden ist noch ein Teleporter, der aus ist, wenn man sich beeilt hat. Rechts findet man eine "Remove-Glyph-Scroll" die später wichtig ist. Der Teleporter ganz links unten führt in eine scheinbare Sackgasse. Jetzt wird's etwas knifflig. An der Wand im Süden ist ein Nanoschalter (super winzig), der nach einer Minute oder so, die Wände im Süden öffnet. Außerdem muß man anscheinend rumlaufen, damit sich was tut. Dahinter öffnet sich dann auch irgendwann die zweite Mauer in einen achteckigen Raum. Dort dauert es auch eine Zeitlang, dann öffnet ein unsichtbarer Schalter in der Mitte, die letzte Wand und man findet die zweite Krone.

Das dritte Gebiet beginnt links oben. Der Teleporter rechts bringt uns nach links hinter den anderen. Der Schalter dort öffnet rechts einen anderen und dieser schaltet die rechte Säule weg. Eine tödliche Glyphen-Falle wird mit der gefundenen Rolle von vorhin beseitigt. Der Nanoschalter an der Südwand macht dann den restlichen Weg frei. Jetzt ist man durch. Links gehts runter, wo man einen Schlüssel für die Tür rechts findet. Dazu muß man über zwei Bodenschalter, die eine Wand hin und her schalten. Man legt einen schweren Gegenstand hin und weg, bis die Wand vor einem weg ist, und benutzt dann den Nanoschalter, um das ganze abzustellen.

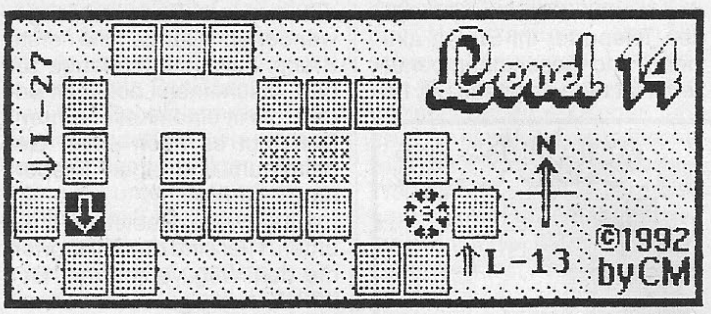
Jetzt hat man den Schlüssel für das Gebiet rechts oben, wo man jede Menge Wände hin und her schalten kann. Wichtig ist nur der Schlüssel im Geheimraum im Gang nach Süden hinter der Z-Tür. Damit bekommt man die dritte Krone ganz rechts oben. Stellt man alle drei Kronen auf ihren Platz, geht eine Nische auf, in der der Schlüssel fürs nächste Level liegt.

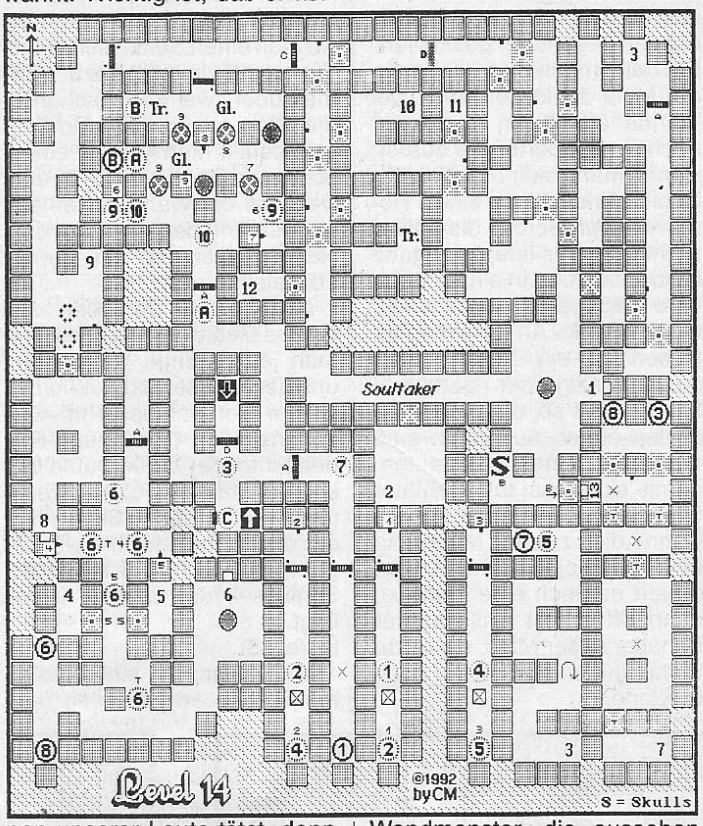
Level 15:

Man gelangt in einen Keller hinter dessen Wänden die



Grabkammern vieler Krieger liegen. Man findet hier viele nutzlose Dinge und ein Stone-Mace. Dies ist eine der besten Waffen dieses Spiels! Mit ihr kann man locker ein Monster auf einen Streich erledigen. Am oberen Ende wartet der Seelenfresser auf uns (vorher abspeichern!). Wie er zu behandeln ist, wurde ja schon erwähnt. Wichtig ist, daß er keinen unserer Leute tötet, denn dann hat er wieder volle Energie. Also um ihn herumtänzeln und draufhauen bis uns schwindlig wird. Wenn man einen starken Kämpfer hat, gibt man ihm das Stone-Mace. Mit etwas Glück kann man ihn dann schon mit einem Schlag vernichten. Hat man das geschafft, bekommt man den Schlüssel für seine Gruft, wo man die erste der schwarzen Waffen findet. Es ist der Seelengefrierer, der später im Endkampf vom Magier benutzt werden kann, vorerst aber noch nutzlos sein wird.





Level 16 + 17 + 18 + 19 + 20:
Allgemeines:

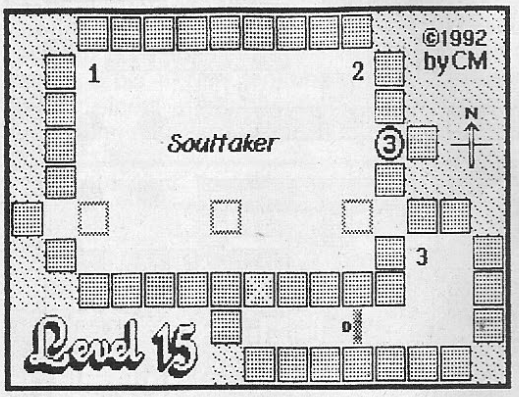
Auch wenn es viel klingt, diese fünf Level sind nicht sehr umfangreich. Hier führen ein Haufen Treppen rauf und runter, so daß man die einzelnen Level nicht hintereinander abklappern muß, sondern etwas durcheinander. An Monstern gibt es diesmal stierköpfige Krieger, die ganz schön zuhauen können, falls sie nicht Magie benutzen oder die Gruppe kurzfristig lähmen. Ein besonders tückischer Feind sind die Wandmonster, die aussehen wie eben eine Wand und nur erkennbar sind, wenn sie furchtbar zuschlagen. Zum Glück können sie sich nur sehr langsam bewegen. Am Ende steht wieder ein Obergegner, ein stierköpfiger Dämon, der eine weitere Waffe aus dem schwarzen Krieg bewacht.

Level 16:

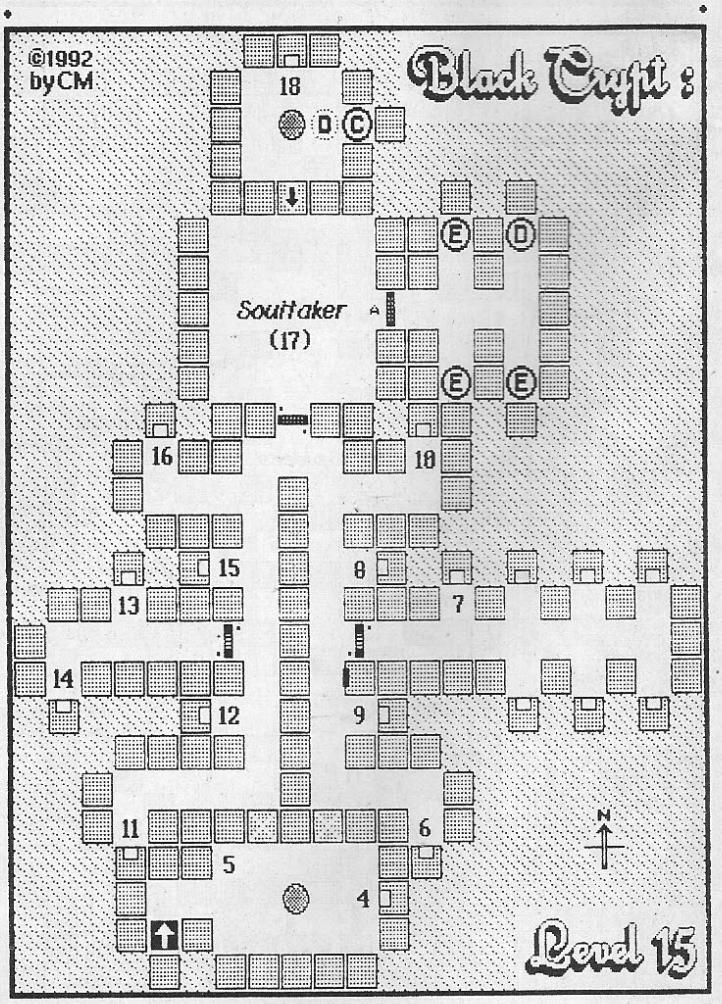
Links ist eine lange Halle mit zwei Schaltern an der Wand. Drückt man den untersten zwei Mal, gehen zwei Säulen weg, ein weitere Schalter erscheint, man verliert alles aus den Händen und außerdem wird man noch von Stierkriegern angegriffen. Der neue Schalter öffnet ebenfalls zwei Säulen und läßt im Süden eine Wand und einen anderen neuen Schalter entstehen und wieder gibt's frische Monster. Drückt man diesen neuen und den vierten Schalter ganz oben, geht gegenüber eine Nische auf, in der ein Hebel die restlichen Nischen und den Ausgang öffnet. In der 2. Nische von unten bewacht ein Wandmonster den Schlüssel für die Tür vom Eingang rechts. Hat man alles gedrückt und aufgesammelt geht's dorthin. Einem Stierkrieger im Seitenraum jagen wir den Schlüssel für die Tür rechts oben ab. Dahinter ist ein Loch im Boden, das uns bis ins Level 18 fallen läßt.

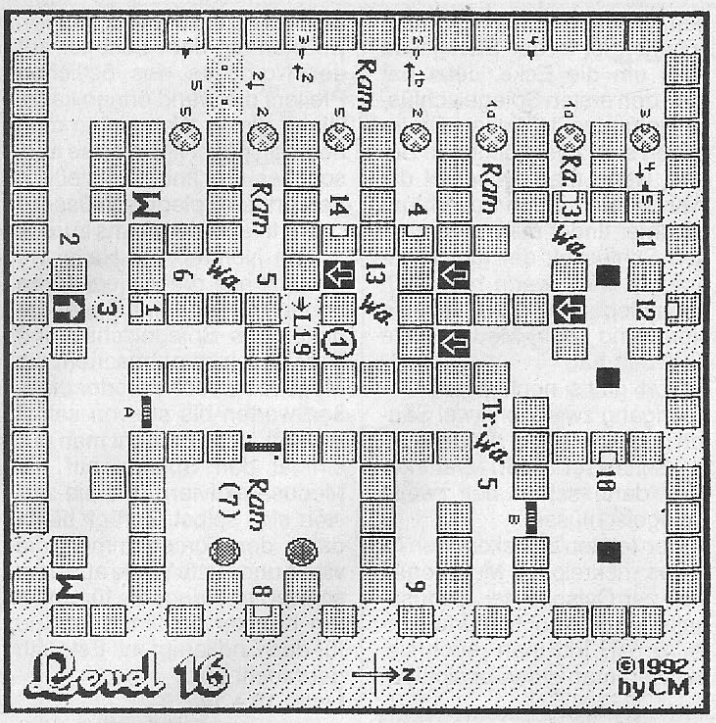
Level 18:

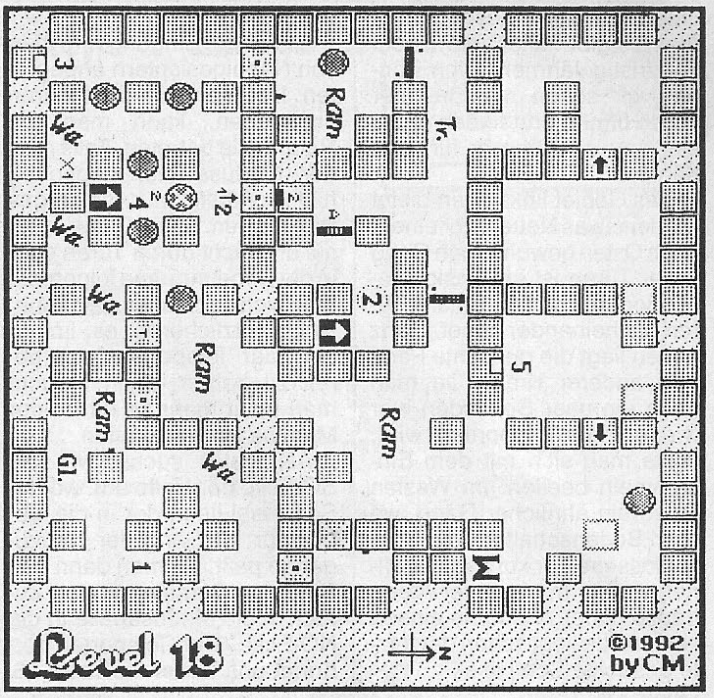
Neben der Halle wo wir gelandet sind, liegt hinter der Tür der verschlossene Aufgang einer Wendeltreppe, an deren Ende der Teleporter ins 19. Level liegt. Um den Schlüssel zu finden müssen wir uns erst durch andere Aufgänge wieder hoch ins 16. Level arbeiten. Hinter dem normalen Ausgang der Halle links unten befindet sich in einem Geheimraum ein Schlüssel für eine Tür in Level 17. Rechts unten in der Halle ist ein Geheimgang, der uns durch verschiedene Windungen in einen Gang mit Säulen führt. Links unten am Gangende steht ein Wandmonster auf einem unsichtbaren Bodenschalter der eine Nische öffnet, wo uns ein Rätsel gestellt wird. Die Lösung lasen wir auf einem bereits gefundenen Papier. Sie

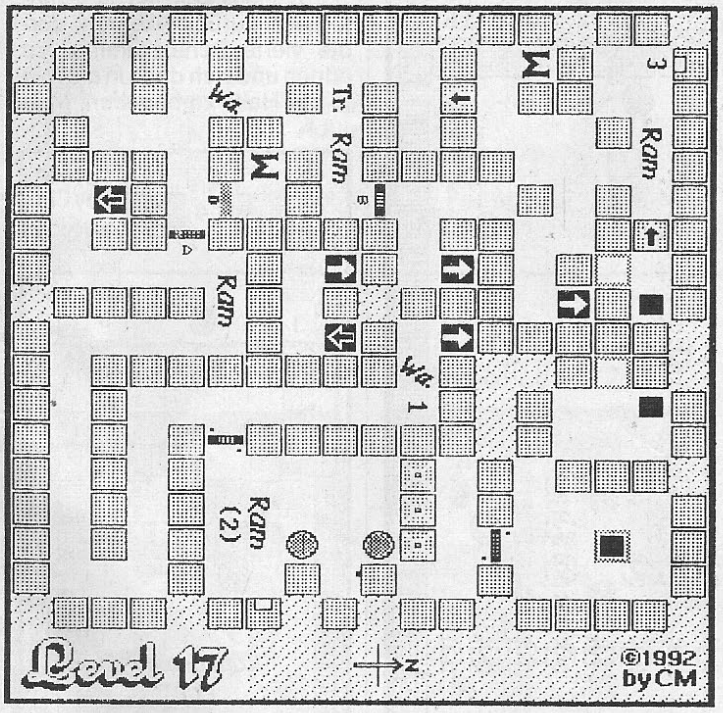


Cellars of Level 14









heißt "NINTH" und öffnet den Aufgang.

Level 17:

Hier folgen wir zuerst dem langen Gang zu einem Raum, in dem wieder ein Stierkrieger eingesperrt ist. Er besitzt den Schlüssel für die Tür, an der wir vorbeikamen. Kurz dahinter ist die Tür, deren Schlüssel wir bereits in Level 18 fanden. Jetzt sind wir auch schon wieder in Level 16, lassen uns durch ein Loch nach Level 17 fallen und gehen dort links um die Ecke zu einer anderen Treppe und hoch, wo wir dann den Schlüssel für die Wendeltreppe ins 19. Level finden (durch das rechte Loch kommt man dort sehr schnell hin).

Level 19:

Der Teleporter hat uns in eine Halle voller unsichtbarer Teleporter gebracht. Auf einem Papier, das wir fanden, lesen wir den richtigen Weg durchs Labyrinth oder schauen einfach auf die Lösungskarte. Den Stierkrieger am Ende muß man verdreschen, ohne aus versehen in einen Teleporter zu geraten. Hat man noch ein paar Wandnischen geplündert, geht's runter ins Level 20.

Level 20:

Hier stehen wir sofort dem Oberdämon der Stierkrieger gegenüber, der übrigens die Schlüssel für die verschlossenen Türen besitzt. Die Taktik ist altbekannt: zuhauen und ausweichen (Stone-Mace benutzen!). Hinter den Türen kann man die magischen Barrieren mit der hier gefundenen 'Despell-Scroll' entfernen.

Dahinter liegt dann auch schon die zweite sagenhafte Waffe aus dem schwarzen Krieg, das Vortex-Schwert für unseren Kämpfer, das auch erst im Endkampf voll zur Geltung kommen wird. Die gewöhnlichen Monster lassen sich besser mit bereits gefundenen Waffen besiegen.

Level 21 + 22 + 23:

Allgemeines:

Diese Level bieten endlich mal wieder etwas (grafische) Abwechslung, denn sie sind (wohl vom Schmelzwasser der letzten Eiszeit) völlig überflutet. Das wirft auch gleich Probleme auf, denn wer kann schon unter Wasser atmen? Nun alle, die einen Gegenstand (Triton-Helm, Ring oder Trunk) fürs Wasser-Atmen besitzen, werden keine Probleme haben. Solche Ausrüstung konnte man sich schon in Level 13 besorgen. Hier unten findet man weitere Objekte zu diesem Zweck, die man auch brauchen kann, denn Ringe und Tränke verlieren mit der Zeit ihre Wirkung und dann muß man eben wieder Wasser schlucken, also keine unnötige Trödelei! Die Fische hier unten sind übrigends recht lasch und auch die Wassermänner benutzen nur den üblichen Zauberkram. Nur eine Einschränkung gibt es: Feuerzauber aller Art ist absolut wirkungslos. Ganz unten befindet sich der Oberwassermotz.

Level 21 + 22:

Man startet rechts von der Mitte dieses großen Unterwasserlevels. In dieser Mitte umschließen Rundgänge einen Raum, in dem die dritte der gesuchten Waffen liegt. Den Schlüssel zu dieser Tür bekommt man vom Wasserlord zwei Level tiefer. Um den Weg dorthin zu öffnen muß man aber wieder zuerst vier Schlüssel finden, die hinter den vier Türen hier oben verborgen sind.

Wir beginnen mit der Tür rechts oben. Wir folgen dem Hinweis und schließen die Tür hinter uns. Daraufhin gehen kurz darauf zwei Seitengänge auf, in denen es etwas für frischen Atem gibt. Schließt man die Tür nochmals gehen auch die anderen Gänge auf, wir finden eine Perle, besiegen ein paar Monster und legen die Perle in ihre Muschel. Daraufhin haben wir schon den ersten Schlüssel gefunden.

Den zweiten suchen wir nun im Gebiet rechts unten. Dort ist die Muschel in einem Geheimgang versteckt, die Perle müssen wir sogar noch weiter unten suchen. Dazu muß man ganz rechts unten einem Wassermann zwei Schlüssel für ein Gefängnis abnehmen, das sich hinter der Treppe im Level 22 befindet. Mit den Schlüssel befreien wir hier drei eingesperrte Monster, die uns dann nichts mehr tun, sondern zum Dank eine Wand öffnen, hinter der eine Treppe wieder hoch führt, wo die gesuchte Perle und noch mehr herumliegt. Hat man die Perle zurück in die Muschel plaziert, bekommt man dann den zweiten Schlüssel.

Die gleiche Prozedur wiederholen wir im Gebiet links

unten. Einzige Besonderheit hier: es gibt Fallen, die einem kurzfristig lähmen. Nun können wir schon mal drei der Türen öffnen und finden dabei ein neues Schwert für den Kämpfer.

Das Gebiet links oben bietet wieder etwas Neues. Vor einem nach Osten gewundenen Gang voller Türen ist ein unsichtbarer Bodenschalter, der alle Türen nacheinander öffnet. Ganz hinten liegt die gesuchte Perle und anderer Kram. Da man nach ein paar Sekunden hier wieder raus teleportiert wird, sollte man sich mit dem Einsammeln beeilen. Im Westen ist so ein ähnlicher Gang, wo ein Bodenschalter die geschlossene Tür kurz später öffnet, worauf man wieder Atemtränke findet. Die Perle einsetzen und da liegt schon der letzte gesuchte Schlüssel.

Level 23:

Nun kann man die Türen zum Level 23, die Behausung des Wasserlords, öffnen. Dieser bewegt sich sehr flink durchs Wasser und man sollte aufpassen, nicht in einer der Sackgassen oben und unten zu landen. Ansonsten ist auch er nicht schwerer zu besiegen als die anderen Obermonster. Mit seinem Schlüssel können wir dann seine Schatzkammer ausrauben, wo wir u.a. den Schlüssel für die Tür vom Anfang finden, hinter der das Protector-Schild verborgen war. Dieser Schild wird später der Druide im Endkampf gegen Estoroth tragen.

Level 24 + 25 + 26:

Allgemeines: Auch dieser Abschnitt hat seine Besonderheiten: In der Halle in der Mitte des Levels lauert die Medusa, ein riesiger schwebender Totenkopf, schon auf uns. Ein paar ihrer versteinerten Opfer kann man im Gang beim Eingang bewundern. Wurde einer unserer Mitstreiter aus Versehen ebenfalls versteinert, so steht er jetzt hier vorne bei den Neuzugängen. Mit den bisher gefundenen "Stone-to-Flesh"-Sprüchen, kann man sie zum Glück wieder reaktivieren. Die anderen Monster, die hier noch auftauchen, sehen aus wie Nebelgesichter, benutzen Zaubersprüche beim Angriff und dürfen auch mit diesen bekämpft werden. Die Medusa selbst kann man nur mit dem Spiegelschild besiegen, das eingesperrt hinter drei Türen in der Mitte der Halle liegt, wobei man diese drei Schlüssel erst vorher wieder finden muß. Dieses Prinzip ist ja wohl inzwischen altbekannt.

Level 24:

Gleich am Eingang wird man von Nebelgesichtern angegriffen. Hat man sich die Figuren angesehen, kann man die Haupthalle betreten. Falls man der Medusa hier begegnet, hilft vorläufig nur sofortiges Wegrennen. Zum Glück kann sie uns nicht durch Türen oder in die Geheimräume folgen, wo man sich dann ausruhen kann. Noch nützlicher ist es, immer ein paar Teleportsprüche bereit zu haben, dann braucht man nicht mehr so oft an der Medusa vorbeizulaufen.

Als erstes suchen wir die SO-Ecke der Halle auf, wo der Schlüssel liegt, der in die Geheimtür im Gang der Neuzugänge paßt, wo man dann den Ring von Demajen findet. Zurück in die Medusahalle in die NO-Ecke. Der Teleporter dort bringt uns runter ins Level 26, das nur aus einem kleinen Raum voller Fallen besteht. Diese kann man alle ausschalten, wenn man den Ring von Demajen in die Nische am Teleporter ablegt. Hinten findet man einen Schlüssel, dessen zugehörige Tür wir jetzt aufsuchen werden. In der Ecke links oben in einem Gang voller Teleporter wählen wir den mittleren, der uns in einen abgetrennten Höhlenteil nördlich davon bringt. Hier gibt es im Süden die Tür für unseren Schlüssel. Der Schalter, der den Steinkreisteleporter ausschaltet, ist in der Sackgasse links um die Ecke. Jetzt hat man den ersten Spiegelschlüssel gefunden. In diesem Raum öffnen sich zwei Löcher im Boden, wenn man zwischen die Wandsäule tritt. Im Kellerraum darunter findet man wieder einen Schlüssel, der gleich gebraucht wird, wenn man sich hochteleportiert und an die Nordwand der Medusahalle begeben hat.

Dort gibt's noch einen Geheimgang zwischen zwei Säulen und eine Tür, in die der letzte Schlüssel paßt. Dahinter liegt dann schon der zweite Spiegelschlüssel.

Den letzten zu bekommen ist etwas trickreicher. Man begibt sich zur Ostseite der Medusahalle, wo eine noch unerforschte Tür ist. Tritt man durch sie, aktiviert man einen unsichtbaren Schalter, der abwechselnd eine Wand ein- und ausschaltet und dazu unsere Gruppe wieder zurück in die Halle befördert und zum anderen einen Teleporter dahinter einschaltet, der uns beim zweitenmal in einen Raum voller Schalter bringt. Einige dieser Schalter sind nutzlos. Nur der ganz im Osten öffnet beim erstenmal ein Loch, das in einen Keller führt und das man mit dem Schalter an der Nordwand wieder schließen kann.

Er bringt uns beim zweiten Drücken in einen Parallelraum, wo man mit dem Schalter auf der Nordseite des östlichen Pfeilers die Wand öffnen kann. Hinter dieser Wand kann man noch ein paar Hindernisse ausschalten und findet schließlich den dritten Spiegelschlüssel.

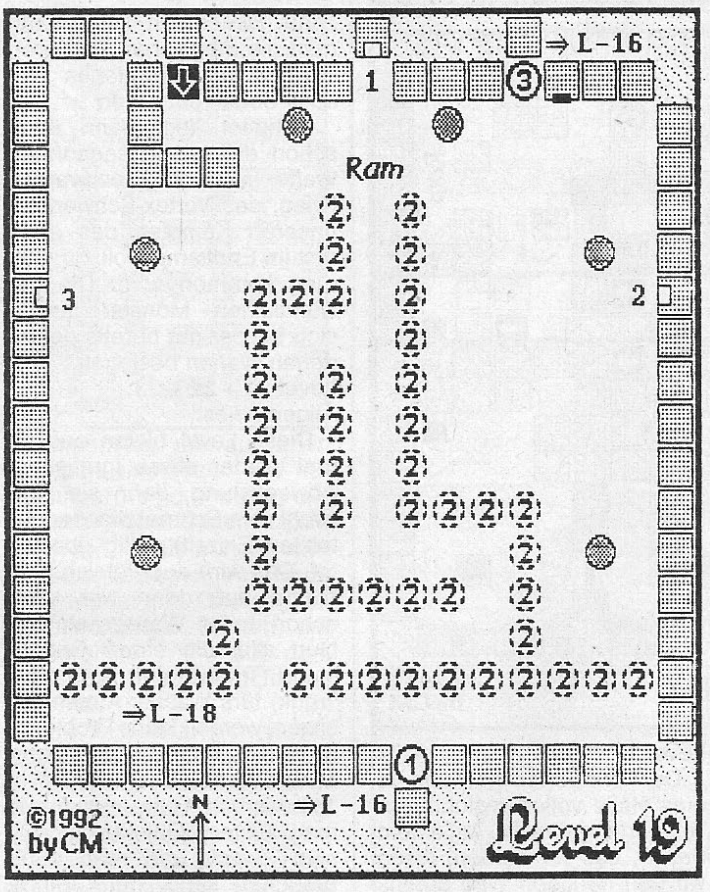
Wir teleportieren uns zurück in den Nordteil der Halle, wo wir jetzt alle drei Spiegeltüren öffnen können. Man findet dahinter das Spiegelschild und kann sich jetzt aufmachen, die Medusa zu suchen (oder draußen warten bis sie von selbst kommt). Jetzt braucht man nur einmal den Spiegel auf die Medusa aktivieren und sie zerstört sich selbst. Zurück bleibt dann der Forcehammer, die vierte und letzte Waffe aus dem schwarzen Krieg, die für unseren Kleriker bestimmt ist und für den Endkampf mit Estoroth gebraucht wird.

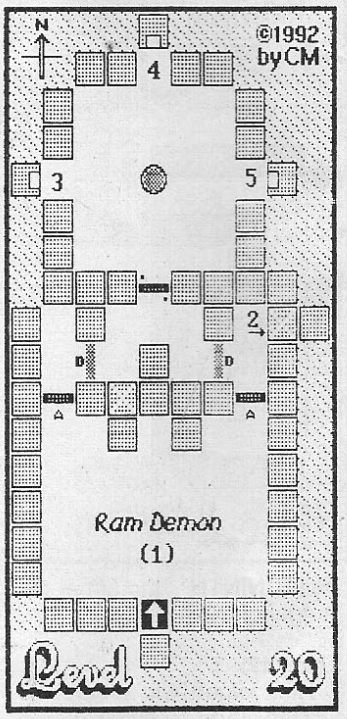
Level 13 + 14:

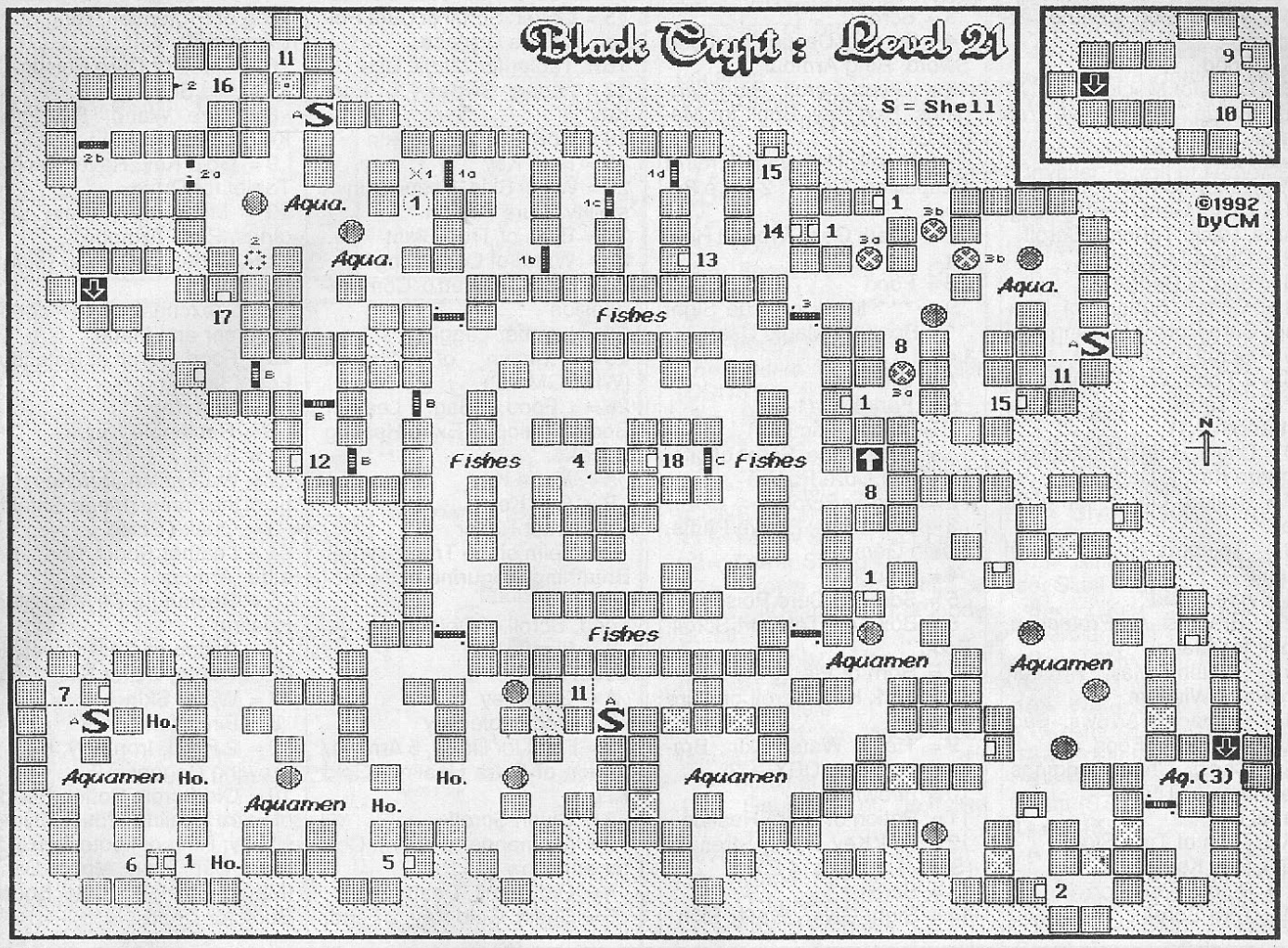
Es ist jetzt Zeit, ins dreizehnte Level zurückzukehren, dort die vierte Schatzkammer zu öffnen und sich dann in die Mitte der Halle zu begeben. Man betritt nacheinander alle vier jetzt offenen Nischen, wird schließlich in einen Gang im 14. Level befördert, wo der Eingang in die Gruft von Estoroth liegt.

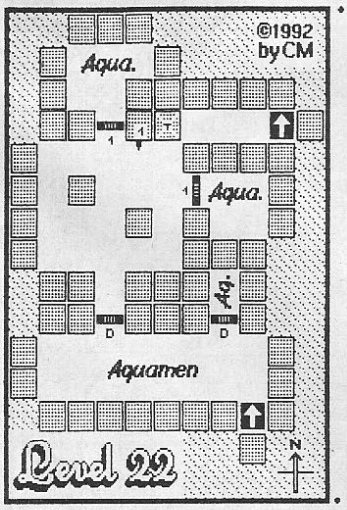
Level 27 + 28:

Am Eingang der Gruft befindet sich wieder eine Kopierschutzabfrage (das ist die letzte), nach der man die große Oberkammer der Gruft betreten kann. Hier trifft man auch gleich auf die Anführer der Legionen Estoroths, die den verborgenen Eingang bewa-

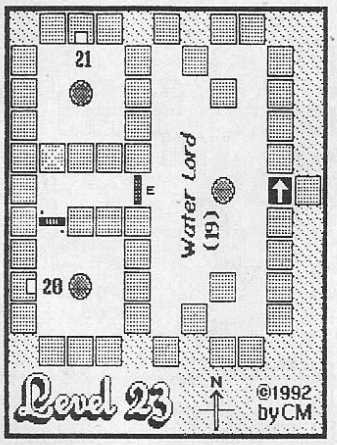








Cellars of Level-21



chen. So stark sie sind, unseren angesammelten Waffen können auch sie nicht widerstehen. Nach einem Rundgang durch die Kammer, wobei wir ein paar Hinweise für den Endkampf fanden, stellen wir fest: Da ist eine Tür, deren Schlüssel nicht zu finden ist. Denkt man an all die Rätsel zurück, die schon von uns gelöst worden sind, kommen wir auf diese Idee: Wir schließen die Tür der kleinen Ostkammer und laufen dann an ihrer Südwand entlang. Und siehe da, wir hören wieder Schritte! Ein weiterer Ritter erscheint und will uns fertigmachen. Da er den Schlüssel für die verschlossene Tür besitzt, zeigen wir auch diesmal keine Gnade. Betritt man den ehemals verschlossenen Raum, erscheint eine zweite Tür, deren Schlüssel wieder fehlt.

Aber für uns ist das ja kein Problem mehr. Wir holen einen Ritter herbei, diesmal mit der kleinen Nordkammertür. Hat man diese Prozedur zum vierten Mal hinter sich, ist nun wirklich und endlich der Eingang zur Gruft von Estoroth offen.

Level 28:

Gleich wird Estoroth vor uns stehen. Wir heilen alle Mitglieder unserer Gruppe, machen unseren Zauberschutzschirm bereit. Für Notfälle merken wir uns den Teleportspruch, für schnelle Reaktionen wird der 'Haste'-Spruch sorgen. Die gefundenen Waffen des schwarzen Krieges werden ausgepackt, frisch poliert und verteilt. Unser Kämpfer bekommt das "Vortex"-Schwert, der Kleriker den "Forcehammer", der Magier wird den "Soulfreezer" bedienen, während der Druide uns mit dem "Protector" beschützen muß. Wir sind bereit, wir öffnen die Tür.

Estoroth steht nun vor uns! Wir müssen erkennen, das ist kein Spiel mehr, er will uns diesmal richtig an den Kragen. Der Kämpfer und unser Kleriker schlagen abwechselnd auf Estoroth ein und dann weichen wir alle einen Schritt aus. Wir sind schneller als Estoroth! Nach einigen Treffern ist er geschwächt. Das Vortex-Schwert beginnt nun blau zu glühen, das war das Zeichen, die magischen Kräfte unserer Waffen zu gebrauchen! Der Druide benutzt jetzt den "Protector", der Magier läßt die Kräfte des Seelenbanners los (jeweils linker Mausklick). Estoroth steht nun gelähmt vor uns. Damit hatte er wohl nicht gerechnet! Unser Kämpfer öffnet das Dimensionstor mit der Magie des Vortex-Schwertes (rechter Mausklick) und die magische Kraft des "Forcehammer" befördert ihn hinweg aus unserer Dimension (rechter Mausklick). Der Sieg ist unser!!

Liste aller Gegenstände und Schlüssel

Level 1:

A = Heart Key
B = Square Key
1 = Wooden Shield, Pack: 2 Food
2 = Tower Shield, 3 Dagger
3 = Food, Heart Key
4 = Food, Scroll of Life
5 = Old Scroll
6 = Quiver: 4 Arrows
7 = Bow
8 = Water Skin
9 = Scroll of Despelling
10 = War Hammer
11 = Gauntlets
12 = Glyph Scroll, Water Skin
13 = Helmet

14 = Water Skin, Leather Armour
15 = Food
16 = Book for Magic User, *** Ogre Blade ***, Remove Trap Scroll

Level 2:
A = Emerald Key
1 = Death Gem, Leather Leggings, Pack: Tattered Scroll
2 = Chain Leggings
3 = Bag: 4 Dagger
4 = Coffer: Potions of Healing, Cure Poison, Strength
5 = Scroll of Life, Belt
6 = 2 Food, War Hammer
7 = Tablet for Fighter (Strength + 1)
8 = Chest: Ring of Protection, Square Key, 2 Dagger
9 = (killed Ogre): Emerald Key
10 = Teleport Scroll, Storm Wand
11 = Axe, Food
12 = Bracers of Protection, Book for Cleric
13 = Chain Mail Armour, Crown of Wisdom
14 = Quiver: 6 Arrows; Bag: Quake Scroll, 2 Food
15 = Chest: Chain Leggings, Gauntlets of Titans

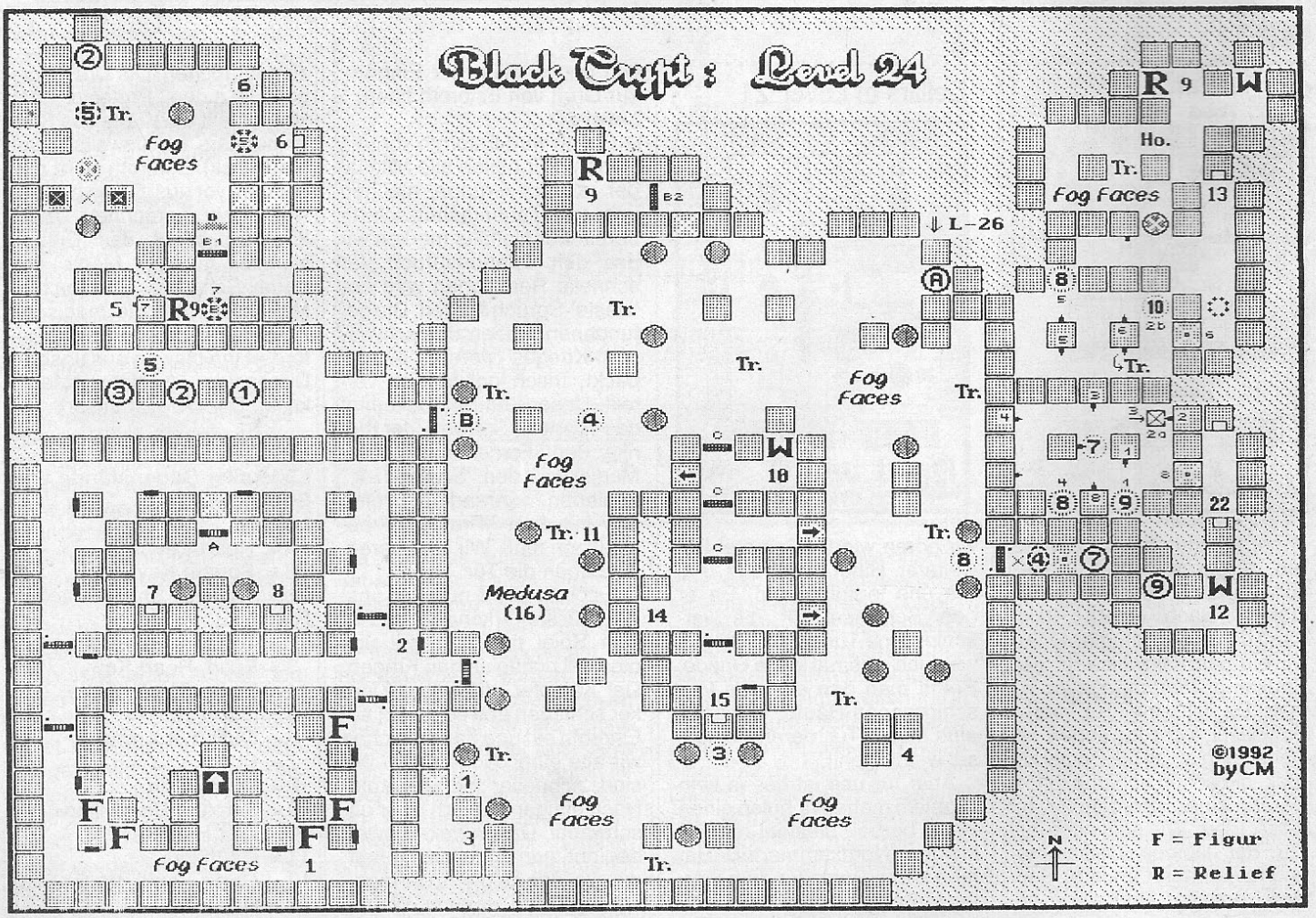
Level 3:
A = Eyes of True Sight
B = Red Key
1 = Ring of Location
2 = Torn Scroll
3 = Scroll
4 = Scroll of Despelling, Long Sword, Ring Armour
5 = Glyph Scroll, Ring Leggings, Red Key, Book for Magic User
6 = Scroll of Healing, Scroll of Despelling, Coffer: 2 Cure Potion
7 = Death Gem, Wound Healer
8 = Food
9 = *** Mask of True Sight ***, Book for Magic User

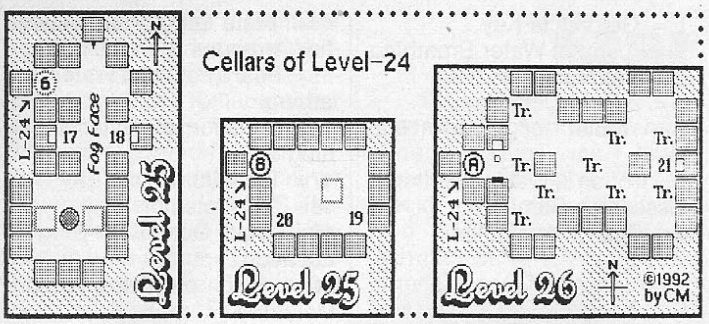
Level 4 + 5:
A = Box Key
B = Fork Key (1-4)
C = Water Skin (1-4)
1 = Hopeblade, Scroll of Life, Potion of Cure Poison
2 = Bloody Scroll
3 = Old Scroll, Brown Pants, Death Gem
4 = 2 Food
5 = Scroll of Cure Poison
6 = Box Key, Teleport Scroll, Food
7 = Horn of Plenty
8 = Fork Key, Scroll of Cure Poison
9 = Helm, Water Skin, Bracers of Agility (DEX. + 2)
10 = Firewand
11 = Potion of Extra Healing
12 = Fork Key, Belt of Strength (STR. + 2), Bag: 4 Food
13 = Scroll
14 = Sight Giver, Water Skin
15 = Coffer: Scroll of Cure Poison, 3 Cure Disease
16 = Tablet for Magic User
17 = Long Sword + 1, Fork Key
18 = Bow + 1, Water Skin
19 = Fork Key
20 = Water Skin, Potion of Invisibility, Cure Poison
21 = Eyes of True Sight
22 = Wand of Despelling
23 = Food, Amulett of Comprehension
24 = Leather Leggings + 1
25 = Crown of Wisdom (WISDOM + 2)
26 = Food, Bag: Leather Boots, Potion of Extra Healing

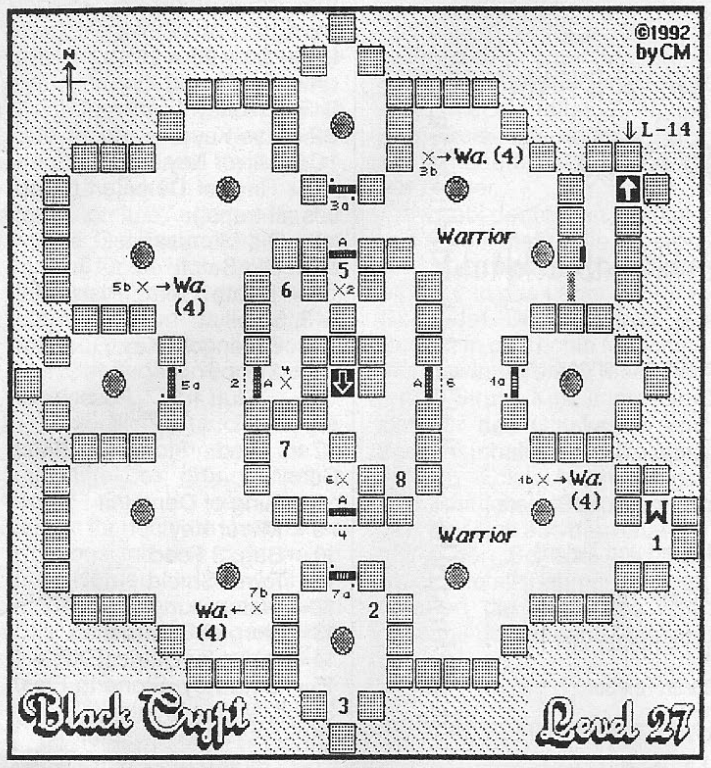
Level 6:
A = Moon Key
B = Sun Key
1 = Frost Razor
2 = Helm of the Triton (Water Breathing), Figurine of Deflection,
Food, Scroll of Detection
3 = Black Horn

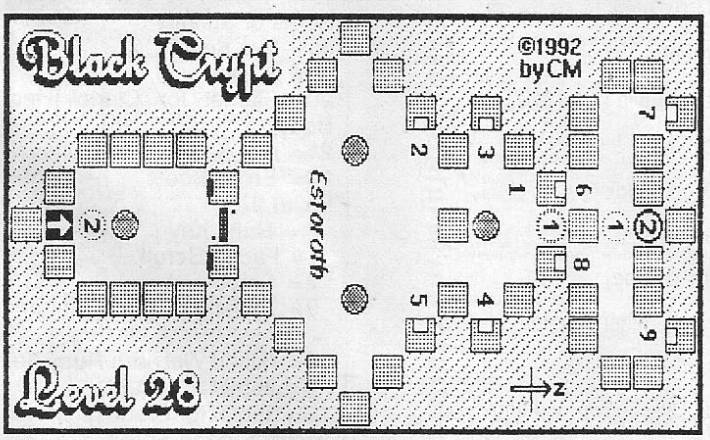
Level 7 + 8:
A = Gold Key
B = Rectangle Key
1 = Book for Druid, 5 Arrows, Potion of Extra Healing, Gold Key
2 = Glyph Scroll
3 = (exchange to open): Coffer and Bow
4 = Old Scroll, Death Gem
5 = Chest: Gold Key, 2 Food, Ring of Protection, Ring of Air Elemental
6 = Scroll of Cure Poison
7 = Old Scroll
8 = Fire Wand, Rectangle Key, Book for Druid
9 = Gold Key, Raven Shield, Tablet for Druid
10 = Moon Key, Plate Leggings, Plate Armour
11 = Robes of Sundar (Magic Shield!)
12 = (exchange to open): Hammer and Mace
13 = Food, Scroll of Detection

Level 9:
A = Iron Key
B = Rectangle Key
1 = Skull
2 = Water Skin, Iron Key, Robe of the Forest (Magic Shield!)
3 = Quake Scroll
4 = Leather Boots, Food, Leather Armour + 2
5 = Rectangle Key, Scroll of Healing
6 = Potion of Cure Desease, Death Gem, Water Skin, Food
7 = Water Skin
8 = Fire Wand
9 = 2 Food, Iron Key, Bag: 4 Trowing Dagger + 2
10 = Old Scroll, Coffer: Potion of Extra Healing, Potion of Invisibility, Ring of Protection + 2
11 = Sun Key, Mage Bane (Magic Shield!), Plate Boots, Book for Druid









12 = Displacer Shield (Shield!)

Level 10:

A = Dragon Key
B = Stronghold Key
C = Night Key
1 = Scroll of Life
2 = Scroll of Detection
3 = Belt, Helmet, 2 Arrows, Food
4 = Book for Cleric, Dragon Key
5 = Scroll of Cure Poison, Food, Coffer: Potion of Cure Poison, Ring of Air Elemental
6 = Scroll of Despelling
7 = Manuskript
8 = Manuskript, Chest: Glyph Scroll, Temins Scroll, Book for Cleric, Chain Mail Leggings + 1, Chain Mail Armour + 1, Gauntlets of Temin
9 = Yellow Shirt + Pants, 5 Death Gems, Chest of Temin, Pack: Helmet
10 = Tablet for Cleric, Bracers of Might (STR. + 1), Stronghold Key, Food
11 = Amulett of Piety, Dragon Key
12 = Coffer: 2 Cure Poison, Potion of Invisibility, Idol of Temin
13 = Teleport Scroll
14 = Stronghold Key
15 = Night Key
16 = Wizard Blade, Death Gem, Idol of Temin
17 = Daemon Dicer, Ring of Location
18 = Slayer Bow, Quiver: 5 Arrows + 1, Idol of Temin

Level 11 + 12:

1 = Tablet for Fighter (CONST. + 1)
2 = 2 Food
3 = Book for Druid
4 = Food, Tablet for Druid (Magic + +)
5 = Food
6 = Book for Cleric
7 = Tablet for Magic User (CONST. + 1)
8 = Book for Magic User, Bloody Scroll
9 = Coffer; Ring of Health
10 = Tablet for Druid (CONST. + 1)
11 = Yellow Shirt, Old Scroll
12 = Tower Shield + 1
13 = Brown Pants + Shirt, 3 Arrows, Death Gem, Bloody Scroll
14 = Tablet for Cleric (CONST. + 1)
15 = Gauntlets
16 = Tablet for Magic User (Magic + +)
17 = Scroll of Life
18 = Gauntlets of Dexterity (DEX. + 1)

Level 13:

A = Nether Key
B = Octa Key
C = Orb of Planes
1 = Nether Scroll
2 = Nether Key
3 = Tablet for Cleric (Refresh Body)
4 = Tablet for Magic User (-» Ring of Invisibility)
5 = Orb of Planes
6 = Dark Stuff
7 = Tablet for Fighter (Refresh Body)
8 = Coffer: Guardian Amulett
9 = Tablet for Cleric (-» Ring of Protection + 3)
10 = Nether Stuff
11 = Water Skin
12 = Orb Scroll
13 = Tablet for Druid (Refresh Body)
14 = Helm of the Triton (Water Breathing), Tablet for Druid (-» Druid Bow + 3), Coffer: 2 Potion of Water Breathing, Ring of Water Breathing
15 = Tablet for Cleric (renew Magic), Nether Key, Potion of Cure Disease
16 = Tablet for Magic User (renew Magic)
17 = Tablet for Fighter (-» Plate Armour + 3)
18 = Possession Scroll
19 = Crown of Stone, Robes of the Elders, Rod of Chaos, Scroll of Duergar
20 = Tablet for Magic User (Refresh Body)
21 = Holy Symbol
22 = Doom Hammer, Scroll of Kaolic
23 = Ice Mail
24 = Coffer: Potion of Cure Disease, Extra Healing, Ring of Water Breathing, Scroll of Oakraven, Storm Shield
25 = Shield of Protection + 2, Cavalier, Scroll of Runetek
26 = Stone to Flesh Scroll, Water Skin

Level 14:

A = Possessor Key
B = Skull Crown (3x)
C = Z-Key
D = Darkness Key
1 = Quiver: 2 Arrows
2 = Scroll, Chest: Flail, 3 Possessor Key
3 = Skull Crown
4 = Crown of Stone
5 = Water Skin
6 = Glyph Scroll, Horn of Destruction
7 = Ring of Magic Resistance, Skull Crown
8 = Z-Key, Shadow Mail, Guardian
9 = Tablet for Magic User (EXP. + 1)
10 = Water Skin
11 = Amulet of Marik
12 = Possessor Key
13 = Darkness Key, Belt of Might (STR. + 4)

Level 15:

A = Soul Key
1 = Potion of Cure Poison
2 = Potion of Strength
3 = Water Skin, Possession Scroll, Chest: 3 Food
4 = Staff, Wooden Shield
5 = Tablet for Magic User (Heal + +)
6 = Axe of Stone, Pack: Food
7 = Stone Mace, Belt Stuff, Death Gem
8 = Death Gem, Hammer
9 = Death Gem, Pants
10 = Yellow Pants + Shirt, Death Gem, Wooden Shield + Mace
11 = Brown Shirt, Bag: Arrow
12 = Mace, Death Gem
13 = Shield, Death Gem
14 = Long Sword, Helmet, Death Gem
15 = Dagger, Death Gem
16 = Gauntlets, Belt, Bow
17 = (killed Soultaker): Soul Key
18 = Octa Key, Crown of Lionheart, *** Soulfreazer ***, Gore Scroll

Level 16:

A = Silver Key
B = Stone Key
1 = Parchment
2 = Ragged Scroll, Yellow Shirt
3 = Lyteboots
4 = Ring of Magic Resistence
5 = Food
6 = Silver Key
7 = Stone Key
8 = Night Scroll
9 = Horn of Destruction
10 = Demon Scroll, Water Skin

11 = 3 Food
12 = Stone Key, Holy Shield
13 = Old Manuskript
14 = Battle Axe + 2

Level 17:
A = Iron Key
B = O-Key
1 = Food
2 = Iron Key

Level 19:
1= Black Horn, Tablet for Fighter (EXP. + 1)
2= Wooden Mace + 4, Food
3= Symbol of Plaque

Level 20:
A= Pin Key
1= 2 Pin Key, Amulett of Power (STR. + 2), Belt of Sub-

E= Gold Octa Key
1= Potion of Water Breathing
2= Helm of Triton
3= 2 Gold Octa Key
4= Tablet for Druid (Heal Body)
5= Potion of Water Breathing, Possession Scroll
6= Pearl, Water Skin

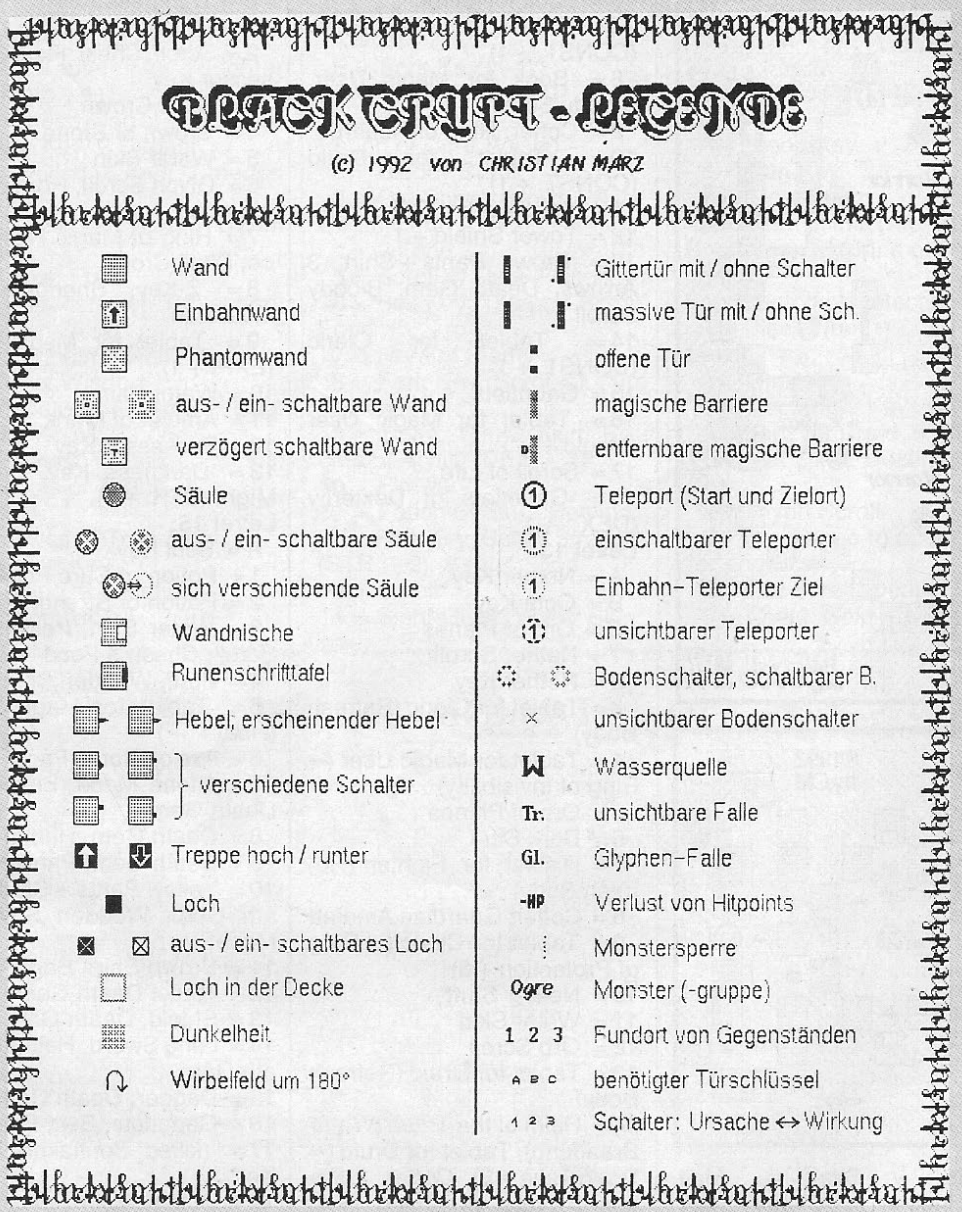
14= Plate Leggings + 1, Leather Armour + 3
15= Pearl, Potion of Water Breathing
16= 2 Potion of Water Breathing
17= Tablet for Druid (EXP. + 1)
18= *** Protector ***
19= Gold Octa Key, Ring of Location
20= Rod of Ressurection, Octa Key
21= White Pearl Key, Dragon Bane

Level 24 + 25 + 26:
A= Greengold Key
B1= Eye Key 1
B2= Eye Key 2
C= Mirror Key
D= Ring of Demajen (removes all traps!)
1= Old Manuskript
2= Old Scroll
3= Death Gem, Plate Mail + 3, Scroll
4= Greengold Key, Guardian
5= 2 Food
6= Stuff + 2, Possession Scroll
7= Food, Stone to Flesh Scroll
8= Ring of Demajen
9= Mirror Key
10= Bag: 3 Food
11= Tower Shield
12= Water Skin
13= Horn of Destruction
14= Tablet for Cleric (EXP. + 1)
15= Octa Key, Stone to Flesh Scroll, Mirror Shield
16= *** Force Hammer ***
17= Stone to Flesh Scroll, Boots of Stealth
18= Eye Key 2
19= 2 Food
20= Tablet for Cleric (Heal Body)
21= Eye Key 1, Orb of Life
22= Elven Boots

Level 27:
A= Ruby Key
1= Faded Scroll
2= Scroll
3= Tablet for Cleric (Lifeforce + +)
4= (killed Warrior): Ruby Key
5= Tablet for Druid
6= Tablet for Cleric (Lifeforce + +), Singed Scroll
7= Tablet for Druid (Lifeforce + +)
8= Tablet for Fighter (Lifeforce + +)

Level 28:
1= Rod of Ressurection
2= Skull of Duerghar
3= Skull of Oakraven
4= Skull of Kaolic
5= Skull of Runetek
6= Dragon King Armour
7= Dark Fang + 10, Helm of Brilliance
8= Smite Stuff, Wand of Estoroth
9= Symbol of Piety, God Shield

Ende gut, alles gut.



3 = Belt of Troll, Potion of Invisibility

Level 18:
A= Stone Key
1= Scroll of Cure Poison
2= 2 Food
3= O-Key, Blackjack
4= Tablet for Fighter (heal Body)
5= Stone to Flesh Scroll

stance
2= Scroll of Despelling
3= Crown of Snake
4= *** Vortex ***
5= Octa Key

Level 21 + 22 + 23:
A= Pearl
B= Black Pearl Key
C= White Pearl Key
D= Gold Octa Key

7= Guardian, Black Pearl Key
8= Scroll
9= 2 Food, Potion of Water Breathing, Ring of Water Breathing
10= Pearl, Coffer: Dragon Rod, Frost Wand, Fire Wand
11= Black Pearl Key
12= Evils Bane
13= Dagger + 5, Food, Belt

Star Trek

Jürgen "Spock" Sommer kehrt siegreich aus dem Weltall zurück und bringt eine Komplettlösung der Kultabenteuer mit.

Mission 1 "Demon World"

Nach der Simulation einer Kampfszene mit der U.S.S. Republic startet die eigentliche Mission. Ihr erhaltet Order das Pollux System anzufliegen und dort nach dem Rechten zu schauen. Am Zielort angekommen, fliegt ihr in den Orbit und erhaltet dann auch sogleich eine freundliche Einladung. Nachdem ihr Kirk, Spock, Pille und noch einen Wachmann heruntergebeamt habt, unterhaltet Ihr Euch mit dem "Empfangskomitee" und geht in das rechte Gebäude. Dort erfahrt ihr, daß für die Heilung des Bruders bestimmte Beeren benötigt werden, um daraus ein Sirup zu gewinnen. Ihr verlaßt das Gebäude und zieht nach Norden.

Urplötzlich tauchen frei feindliche Klingons auf, die ihr mit Hilfe des grünen Lasers außer Gefecht setzt. Jetzt nehmt ihr noch die Hand eines Klingons mit und geht weiter nach Norden. Vor dem Höhleneingang steht rechts ein Strauch an dem die gesuchten Beeren wachsen. Wir nehmen eine Handvoll mit. Weiter geht's in die Höhle. Ihr entdeckt ein großes Portal, das von Steinen und Geröllverschüttet ist. Kirk feuert seinen roten Laser auf den oberen linken großen Stein, danach räumt er den Rest mit Hilfe seines Lasers weg. Den Verwundeten, den ihr unter dem Steinhaufen gefunden habt, versorgt McCoy (alias Pille) mit dem Erste-Hilfe-Koffer. Zurück zum Gebäude mit dem verletzten Bruder.

Ihr gebt dem Mann, der links von Euch steht, die Beeren. Um sie weiterzuverarbeiten müßt ihr in das Labor (hinteres Gebäude). Dort legt man die Beeren in die rechte Maschine und gewinnt so das lebensrettende Sirup. Kirk interessiert sich für den Glaskasten und dessen Inhalt in der rechten unteren Ecke. Nach einiger Konversation mit dem Bruder darf Kirk sich aus dem Glasbehälter den Schädel und das Stück Metall nehmen. Spock repariert die Hand des Klingons mit der blauen Maschine in der Mitte des Bildes. Zurück zum verletzten Bruder. Pille verreicht ihm das Sirup. Nach einem kleinen Plausch sucht man abermals die große Tür auf. Mit der reparierten Hand kann man nun das Portal öffnen. Spock macht sich dann an die "Life support machine". Wenn alle drei Regler sich parallel in der Mitte befinden, erscheint ein kleines grünes Männchen. Ihm gibt man den Schädel und das Stück Metall.

Dieses war der erste Streich — doch der zweite folgt sogleich...

Mission 2 "Hijacked"

Zuerst reisen wir per Lichtgeschwindigkeit ins BETA MYAMID SYSTEM. Nach dem Kampf mit dem Elasi-Kampfschiff fliegen wir in den Orbit des Planeten. Nach einer kleinen Konversation mit dem Elasi-Führer muß man den Schutzschild des anderen Schiffes deaktivieren. Mit Hilfe unseres Bordcomputers kommen wir an den benötigten Code. (293391-197736-3829).

Uhura muß nun den Code übermitteln. Nachdem der Schild ausgeschaltet ist, beamt ihr euch rüber ins andere Schiff. Pille versorgt sofort den dort aufgefundenen Mann. Der überläßt uns zum Dank seine Werkzeuge. Wir verlassen den Transporterraum und nehmen im Gang die Materialen an uns. Mit Hilfe unseres roten Lasers können wir den "laser welder" wieder aufladen.

Mit Hilfe unseres aufgeladenen "laser welders" können wir jetzt die Drahtstücke zusammen schweißen und in den "Transmogrifier" einbauen.

Jetzt geht's in das schiffseigene Gefängnis (rechte Tür im Gang). Dort benutzt ersteinmal Kirk wieder seinen Laser. Nachdem die Elasi-Wache ausgeschaltet ist, nimmt sich Spock die Drähte an der Wand neben der Zelle. Jetzt kann man ohne Probleme die Zelle öffnen. Wiederum nach einer kleinen Unterhaltung geht man zurück zum Transporterraum. Jetzt baut Spock den fertigen "Transmogrifier" und die Drähte in den Terminal ein.

Alle vier beamen sich nun zur Brücke, wo wieder etwas Reaktion gefragt ist. Man schaltet die Elasis mit dem

PROBLEME BEIM LÖSEN EINES ROLLENSPIELES

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Pläne und Erläuterungen) zu (fast) allen neuen Rollenspielen. Zum Beispiel:

Amberstar
Abandoned Places
Buck Rogers 2
Eco Quest
Elvira 2
Eternam
Fate - Gates of Dawn
Indiana Jones 4
Kings Quest 5
Larry 5
Legend
Might and Magic 3
Monkey Island 2
Obitus
Police Quest 3
Robin Hood
Space Quest 4
Spirit of Adventure
Star Trek Adventure
Treasures Savage. Front
Ultima 7
Ultima Underworld

! NEU !

Jetzt auch Lösungen für Konsolenspiele. Zum Beispiel: Arcana, Exile, Shining in the Darkness, Zelda 3

Natürlich können Sie bei uns auch Lösungen für ältere Rollenspiele bestellen. Einfach anrufen oder eine Liste zum Preis von 1 DM anfordern

! E I N Z I G A R T I G I N D E U T S C H L A N D, !

daß Sie bei uns auch das erste Computer - und Konsolenrollenspielmagazin Magic Worlds zum Preis von 4 DM (plus Portokosten) bestellen können. Das Magazin beinhaltet Berichte und Lösungen zu den neuesten Rollenspielen.

Preise für eine Lösung 25 DM plus Nachnahme 6 DM bzw. 3 DM bei Vorauskasse. Bei Bestellungen ab 50 DM entfallen die Versandkosten. Druckfehler, Irrtum und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller Gerhardstraße 2 1000 Berlin 21 Tel.: (030) 391 84 95 *** Tag und Nacht ***

Softwareshop Köthen

Inh. Roswitha Hesse

Wir führen ein umfangreiches Angebot an Hard- und Software für alle gängigen Computertypen!

preisgünstige Hardware z.B.:

Amiga 500	749,- DM
Floppy A500 3,5" extern	149,- DM
C 64 II	269,- DM
Floppy 1541 II	289,- DM
und vieles mehr!!	

Software ab 9,95 DM!

Noch heute Liste anfordern!! (Bitte frank. Rückumschlag!)

Softwareshop Köthen, Vertrieb und Versand

O-4378 Köthen, Postfach 1513

Ladengeschäft: Köthen, Leopoldstr. 103, Tel. 03496/554977

VIENNA COMPUTER SERVICE

PC und AMIGA Hard- und Software; *Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an. Schreiben Sie an:*

V.C.S., Aichholzgasse 30/3/32
A-1120 Wien Tel.: 83-93-813
Österreich Fax: 815-31-66

Sie können täglich 24 Stunden bestellen.
Unser Büro ist von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr besetzt.
Außerhalb dieser Zeiten können Sie auf den Anrufbeantworter sprechen.

Phaser aus.

Mission 3 "Love's Labor Jeopardized"

Wieder mit dem Time-Warp setzen wir uns ins ARK-7 System ab. Nach einem längeren Kampf mit einem feindlichen Romulanerschiff. Docken wir automatisch an der "ARK-7 research station" an. Wir beamen uns in die Station. Erst operiert Spock mit dem Computer, dann schaut sich Pille einmal den Computer an. Weiter geht's durch die Tür am oberen Bildschirmrand. In diesem Labor findet man auf der linken Bildschirmseite einen kleinen Schrank, aus dem Kirk das "anti-grafity unit" nimmt. Das ist eine Maschine, die es möglich macht auch größere Gegenstände zu transportieren. Dann verlassen wir den Raum durch die rechte Tür. Jetzt müssten wir uns in einem Raum mit einer Laserkanone befinden. Weiter geht's durch die obere rote Tür. Im Reaktorraum angekommen nehmen wir den Schraubenschlüssel (wrench). Dann öffnen wir den Lagerschrank an der rechten Seite. Mit Hilfe unseres Schraubenschlüssels können wir den Nitro Tank (N2 Tank) abklemmen.

Durch das "anti-gravity unit" können wir den Tank mitnehmen. Jetzt öffnen wir noch das Lüftungsgitter mit dem Schraubenschlüssel. Weil der Schraubenschlüssel so hilfreich ist, öffnen wir auch gleich noch den linken Terminal. Die herausfallenden Isolationen nehmen wir mit. Wir verlassen den Reaktorraum nach Süden. Jetzt befinden wir uns wieder in dem Raum mit der großen Laserkanone. Die Isolationen plazieren wir gleich in die "distiller machine" , die uns eine "polycarbonate" Substanz herstellt (chemische Substanz). Jetzt wieder nach links ins kleine Labor.

Mit dem vielgelobten Schraubenschlüssel öffnen wir dort das Ventil der beiden Tanks (Meldung: Gas feed is turned on). Pille fummelt jetzt an dem Terminal rum und siehe da — ein Glas reines Wasser wird produziert. Jetzt stellen wir die "polycarbonate" Substanz in das kleine Fach, aus dem wir gerade das Glas Wasser genommen haben. Pille tut wieder seine Pflicht und bedient ein zweites Mal den Terminal. Die Maschine produziert diesmal ein THDT-Gas. Das ist ein bestimmtes Lachgas für Vulkanier und Romulaner. Wir schließen mit Hilfe des Schraubenschlüssels das Ventil, so daß der "gas feed" wieder "off" ist.

Jetzt nehmen wir mit dem "anti-gravity unit" den Sauerstofftank (O2) weg, und setzen dafür den Nitrotank (N2) ein. Das Ventil wird wieder geöffnet und der Terminal betätigt. Diesmal kommt eine blaue Flasche Ammonia zum Vorschein. Wieder zurück in den großen Raum mit der Laser-Kanone. Dort stellen wir die Flasche Ammonia in die "anti-agent chamber" (Maschine am linken oberen Bildschirmrand). Jetzt öffnen wir rechts die Kühlkammer und nehmen uns ein Döschen mit Nährboden für Viruskulturen mit und stellen es in die "virus chamber" rechts von der "anti agent chamber", wo bereits die Ammonia Flasche steht. Pille bedient die Maschine und findet die Lösung. Nehmt die Virusprobe und geht wieder ins kleine Labor. Dort stellt ihr die Probe wieder in das kleine Fach. Vorsicht: Die N2- und H2-Tanks müssen immer noch angeschlossen sein und das Ventil geöffnet!

Ein letztes Mal erledigt Pille zielstrebig seine Arbeit und das gesuchte Serum wird produziert, mit dem wir auch gleich Spock retten! Jetzt eilen wir in den Reaktorraum und sprühen das THDT-Gas (rote Flasche) in die geöffnete Ventilation. Wir verlassen den Raum südwärts und Kirk steigt die Leiter hinab. Jetzt verpassen wir den schlafenden Romulanern das Serum. Pille benutzt noch mal seinen medizinischen Tricoder und ein Romulaner bekommt einen Schluck Wasser (blaue Flasche).

Weiter geht's nach oben. Dort bekommen auch die Romulaner ihre Portion Serum ab und man befreit die gefesselten Forscher. Benutzt noch einmal den Tricoder um die Computerausrüstung zu scannen, dann sprecht mit den Romulanern...

Mission 4 "Another Fine Mess"

Einmal wieder mit Lichtgeschwindigkeit rasen wir in das HARLEQUIN-System. Zwei Elasi-Schiffe sorgen dort für etwas Action. Nach dem Kampf bekommt ihr den Befehl das HARRAPA-System aufzusuchen. Dort angekommen beamt ihr Euch ins andere Schiff. Ihr findet Euch wider in einer großen Halle, direkt neben euerem Freund Harry Mudd. Nehmt den "dodecagon" und den "de-grimmer" an Euch. (Für nähere Infos bitte Tricoder benutzen!). Dann nehmt Euch noch eine Linse, die ihr in den "de-grimmer" einbaut. Benutzt das neue Gerät irgendwo am Bildschirm und ihr werdet eine Explosion am oberen Bildschirmrand sehen. Don't worry! Das ist harmlos!

Nun geht weiter nach Norden — Ihr werdet in einer Waffenkontrollhalle ankommen. Benutzt doch 'mal den Tricoder um alles zu scannen. Weiter geht's nach Norden. Jetzt müßtet Ihr Euch eigentlich auf der Brücke des Schiffes befinden. Spock bedient ersteinmal das Kontrollpult, dann versucht es Kirk!

Nehmt die Werkzeuge die rechts vom Stuhl auf der Konsole liegen. Nun geht Richtung Südwest. Jetzt steht ihr in einem Raum mit einem riesigen "dodecagon" in der Mitte. Spock benutzt das "dodecagon", anschließend seinen Tricoder und versucht noch einmal am "dodecagon" rumzufummeln. Dann benutzt ihr den kleinen "dodecagon" am großen. Zurück zur Brücke und dann nach Südosten. Jetzt solltet ihr auf Harry Mudd stoßen, der gerade etwas fallen läßt (wenn nicht, dann macht ersteinmal einen kleinen Spaziergang durch das Schiff).

Harry dreht anscheinend durch. Also muß Spock ran. Nach guter alter Vulkanier Art und Weise bringt er Harry in Ruhestellung. Nachdem Spock Harry "ins Bett gebracht hat", nimmt Pille eine grüne Kapsel von der Maschine. Benutzt dann die grüne Kapsel mit der leuchtenden Fläche an der Maschine. Pille muß nun noch den guten Mudd versorgen (mit medizinischen Tricoder und Erste-Hilfe-Koffer).

Verlaßt den Raum durch die linke Tür und geht durch den Waffenkontrollraum, südwärts durch die Halle in den Maschinenraum. Harry macht sich aus dem Staub. Jetzt muß man schnell das Lebensrettungssystem mit den Werkzeugen reparieren. Jetzt geht's wieder zurück in den Waffenkontrollraum. Spock drückt jetzt ersteinmal ein gelbes Dreieck an dem Terminal.

Wenn die Abschußrampe geladen ist, drückt Spock das obere rote Dreieck. Nach einer kleinen Unterhaltung spricht Kirk mit der Enterprise, empfängt aber leider nichts außer "Funkbrocken". Macht nichts! Wieder geht es zurück auf die Brücke. Von dort aus kann Kirk problemlos mit dem eingebauten Funkgerät an dem Computer mit der Enterprise Kontakt aufnehmen. (Scotty würde gerne die Antwort hören mit "I need to talk to Harry Mudd..."

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, kommt Harry plötzlich auf die Brücke. Nach einer kleinen Unterhaltung beamt Ihr Euch zurück auf die Enterprise.

Mission 5 "Feathered Serpent"

Na — mal wieder Lust auf Lichtgeschwindigkeit ? Gut — Auf geht's zum DIGIFAL-System. Dort angekommen, werdet Ihr ersteinmal mit einem Klingon Kreuzer konfrontiert. Nicht abknallen!!

Ihr führt ein Gespräch mit dem Kommander und Kirk müßte ungefähr sagen: "You are in direct violation of Federation... you would say the same to me." Kirk klang überzeugend und die Klingons versprechen für 12 Stunden Waffenstillstand. Fliegt in den Orbit, führt ein kleines Gespräch mit Spock und beamt Euch runter. Unten angekommen, trefft Ihr auf einen Mann, der anscheinend ein großer Fan von Elvis war. (Schaut seine Kleidung an!) Nur hat er einen anderen Namen : Quetzecoatl. Nachdem Ihr mit ihm gesprochen habt, wird er böse und wirft Euch in ein Loch. Nehmt ein paar Steine vom Boden. Stellt jetzt einen Stein vor das Loch am Boden. Jetzt könnt Ihr ohne Probleme die Schlange einpacken. Man kann nun noch einen Stein an der Wand reiben, an der die Pflanze hochwächst. Jetzt wirft Kirk einen Stein nach der kurzen Liane (links), dann noch einen Stein an die Schleife der Liane (Mitte), voil — man hat zwei Lianen zum hochklettern.

Oben angekommen, zieht man weiter nach Westen. Und noch einmal westwärts! Jetzt werden wir konfrontiert mit einem Aztekenkrieger. Ersteinmal spricht man mit ihm, dann gibt man ihm die Schlange. Da der Bursche einfach nicht zu beruhigen ist, wirft man zwei Steine nacheinander auf ihn. Jetzt nimmt man sein Messer. Weiter nach Westen und dann nach Norden.

Jetzt müßten wir an einem Fluß angekommen sein. Wir schneiden mit dem Messer ein Blatt der Pflanze ab, die direkt vor uns, am Ufer steht. Werft das Blatt in den Fluß und der Spuk ist vorbei! Jetzt kann man seelenruhig über den Baumstamm marschieren. Am Eingang der Höhle entfernt man mit dem Messer die roten Dilizium-Kristalle. Auf nach Westen! In der Hütte treffen wir

auf Quetzecoatl und beamen uns anschließend auf die U.S.S. Enterprise.

Oben angekommen, fordern die Klingons die Übergabe Quetzecoatls. Ihr antwortet mit: "your criminal is in a very critical surgical procedure". Dann geht's wie von allein ins HRAKKOUR-System, wo man Euch automatisch runterbeamt! Unten angekommen, befinden wir uns im Klingons Gericht. Kirk benutzt nun die Symbole in der Mitte des Bildes. Kirk antwortet mit "I am a Warrior..." und setzt sich so für die Freiheit Quetzecoatl ein. So jetzt haben wir das Schlamassel! Nun müssen wir den "TEST OF LIFE" überstehen.

In der Gefängniszelle scannt Spock mit dem Tricoder das Sicherungssystem der Tür. Kirk spricht mit der Enterprise und würde sich freuen, wenn die Tür sich später auch öffnen ließe. Jetzt nimmt man eine Holzlatte an sich. Kirk benutzt seinen roten Phaser am Boden der Zelle. In das geschmolzene Eisen steckt man den Holzbalken. Die jetzt entstandene Lanze wirft Kirk auf den Blitz der vor der Türe herumzuckt. Spock läßt noch schnell einen klugen Spruch los und öffnet dann die Tür. Auf nach draußen und immer froh weiterlaufen!

Jetzt kommen wir an die eigentliche Quelle des Planeten! Auf einem Tisch finden wir nun einige bunte Kristalle, die wir alle mitnehmen. Wir legen die grünen Kristalle auf die eigens dafür geschaffenene linke Plattform. Eine Balbaistimme ertönt. Wir gehen ins das gelbe Energiefeld und Vlict (der Richter) taucht plötzlich auf. Zurück zur Enterprise — Geschafft!

Mission 6 "That Old Devil Moon"

Wieder mal geben wir Mr. Sulu Anweisung uns mit Lichtgeschwindigkeit ins ALPHA-PROXIMA-System zu bringen. Dort fliegen wir in den Orbit des Asteroiden und könnten zur Abwechslung den Bordcomputer über folgende Begriffe befragen: SCYTHE, LUCR, SOFS, BASE 3, BASE 4.

Dann lassen wir uns in gewohnter Art und Weise runterbeamen! Jetzt eilen wir zu der Tür (und nicht vergessen: alles scannen!). Spock öffnet nun die Tür mit dem passenden Code, den wir vorher aus dem Computer erfahren haben. (Für alle die ihn vergessen haben: 10200). Spock wird nun den linken Terminal benutzen. Dann liest er den Anschlag an der Tür. Spock bedient jetzt das Keypad auf der rechten Seite von der Tür. Den gebrauchten Code haben wir auch wieder vorhin vom Bordcomputer erfahren (122). Hinter der Tür scannt Spock mit dem Tricoder das Türschloß an der nördlichen Wand. Weiter geht's nach Osten. Jetzt müßten wir uns eigentlich in einem Tunnel befinden. Mit dem Tricorder überprüfen wir wieder die Computer. Kirk öffnet nun den roten Container und nimmt dann die Drähte und Verbindungsklemmen.

Spock fummelt einmal wieder an den Computern herum. Kirk antwortet Spock mit Satz Nummer 3. Nachdem der Laser seine Schuldigkeit getan hat, legt man das Gestein, das man am Anfang mitgenommen hat, auf die Felsen. Spock arbeitet noch einmal am Computer, wobei diesmal die Laserstärke nur auf 10 eingestellt werden muß. Nehmt nun die Karte. Wieder zurück nach Westen.

Benutzt nun die Karte in die obere Tür. Jetzt befinden wir uns in der eigentlichen Steuerzentrale. (Wichtig: Scannt alles — wirklich alles — sonst bekommt ihr am Ende keine 100% mission rating!). Baut nun die Drähte und Verbindungsklemmen in den unteren Computer, den Spock dann auch noch benutzt.

Mission 7 "Vengeance"

Wir sind nun automatisch, gemeinsam mit der U.S.S. Republic, die wir ja vom Anfang noch kennen, in den Orbit gebracht worden. Spock plaudert noch ein bißchen mit Uhura, dann beamt man sich rüber zur U.S.S. Republic.

Pille untersucht den Verletzten und Spock scannt alles im Raum. (Nicht vergessen: Commander-Sitz!). Weiter geht's in den "sick-bay". Dort angekommen, kümmert sich Pille um den Mann und die Frau. Sprecht mit der Frau und dann mit der Enterprise, wohin Ihr Euch gleich wieder beamt. Ihr bekommt dann die Order zu einem anderen Sternensystem zu fliegen. Dort werdet ihr das feindliche Zwillingsschiff der Enterprise antreffen, und dessen Schöpfer. Der weitere Erfolg liegt nur an Euch.

Leisure Suit Larry 5:

Nicole Sczesny aus Bad Homburg ist ein alter Larry-Fan und schickte uns die Komplettlösung.

Larry in Los Angeles:

Larry nimmt die Kaffeekanne und betritt das Zimmer. Danach trinkt er einen Schluck Wasser (nach so einer Verhandlung!) und beschließt sogleich, seine Siebensachen zu packen; aus diesem Grunde betritt er sein Büro (hinten links).

Er schaltet zunächst seinen Cartridge-Tape-Player (hintere Tischplatte) an und wählt eines der 24 Musikstücke aus. Dann öffnet er die Schublade unterhalb des Tape-Players und findet sein Batterieladegerät. Neben dem Monitor entdeckt er drei Bänder für seinen Camcorder. Perfekt! drei Bänder — drei Mädchen: Als er sich die Bänder näher anschaut, stellt er fest, daß diese erst entmagnetisiert werden müssen. Hinten auf der Arbeitsplatte befindet sich der Entmagnetisierer. In ihn steckt Larry die drei Bänder. Nun verwendet Larry den Desinfizierer (Faß in der Ecke). Da Larry alle Aufgaben in seinem Büro erledigt hat, geht er ins Archiv (Tür geradeaus vom Foyer). Was liegt denn da? Eine AeroDork-Airlines-Gold-Card. Larry nimmt sie natürlich mit (was denn sonst?). Jetzt sucht Larry den Ordner der drei Mädchen. Er findet sie im rechten Schrank, in der obersten Schublade. Er schaut sich die Mappen genauer an und findet eine Serviette, eine Streichholzschachtel und eine Visitenkarte. Larry schaut sich die Visitenkarte an, dann verläßt er den Raum.

Im Foyer steckt er das Batterieladegerät in die Steckdose und in dieses den Camcorder. Nach einigem Warten beträgt die Batterieleistung wieder 100%. Vorsichtig zieht Larry die Apparatur wieder aus der Steckdose, wobei Stromschläge durchaus nicht ungewöhnlich sind. Vorsichtshalber schiebt er schon mal eine Cassette in den Camcorder. Nanu, was ist denn das für ein merkwürdiges Gebilde (rechts unten auf dem Bildschirm)? Das muß sich Larry gleich anschauen.

Nun geht Larry ins Freie, wo schon seine Limousine wartet. Schnell noch ein Blick zu Chesty Turbo, der Gründerin der PornProdCorp (Brunnenstatue). Larry steigt in den Wagen. Nach einer kleinen Erkundung der Wagenausstattung kommt Larry am Flughafen an.

Zunächst beschließt er, sich ein Flugticket am Automaten (links neben der Eingangstür) zu kaufen. Er schiebt seine AeroDork-Karte in den Spalt und kauft sich ein Ticket nach New York. Nach sorgfältiger Eingabe des Sicherheitscodes entnimmt Larry das Flugticket und seine Gold-Card. Im Flughafengebäude zeigt er der Kamera seine AeroDork-Karte und wird eingelassen. Im Wartesaal "setzt" Larry sich auf den Stuhl und nach einigem Warten erscheint die Aufforderung, sich zu melden. Also "gibt" er sein Flugticket der Ticketmaschine neben der Tür. Im Flugzeug nimmt Larry noch rasch die Flugzeitschrift aus dem Sitznetz und träumt von seiner Passionate Patti... (hier erfolgt ein automatischer Personenwechsel).

Patti im Nachtclub und im F.B.I. Headquarters

Nach einem Gespräch mit dem Clubmanager und Inspektor Desmond findet Patti sich in einem Labor wieder. Zuerst schaut sie sich den Mann im vorderen Bildteil an, dann die beiden Leute in der Mitte. Da es in dieser Raumhälfte nichts Interessantes mehr zu sehen gibt, läuft Patti ein Stück weiter. In der anderen Raumhälfte wird sie zuerst in den Computer aufgenommen (man merke sich vorsichtshalber die Telefonnummern). Nun schaut man sich den Mann mit dem Reagenzglas an und geht dann eine Tür weiter zum Arzt.

Danach (endlich wieder draußen) nimmt Patti den eisernen BH und schaut ihn sich an. Vorsichtshalber zieht sie ihn gleich an (man weiß ja nie). Dann steigt sie ins Auto und nimmt die Champagnerflasche. Sie führt ein Telefongespräch mit Desmond und läßt sich ein Fax über Reverse Biaz und ein Fax über P.C. Hammer schicken. Sie steigt wieder aus und betritt das Labor, um sich den Data Man und die DataPaks zu holen. Sie schiebt ein DataPak in den Data Man und besteigt das Auto erneut. Nun zeigt sie dem Fahrer das eine Fax von Reverse Biaz und schläft danach ein...

Larry in New York

Larry ist in New York angekommen und verläßt den Warteraum. Neben der Kamera befindet sich eine Sammelbüchse, aus der sich Larry den einzigen Quarter nimmt. Nun versucht er, sich eine Limousine zu rufen. Aber wie? Larry schaut sich die Werbung am oberen Bildschirmrand an und findet die Telefonnummer (Achtung: merken!) eines Limousinen-Service. Er geht zum Telefon und wirft das Geldstück ein. Dann wählt er die Nummer und wird verbunden. Ist dies erledigt, geht er ins Freie und setzt sich in die Limousine. Als erstes nimmt er sich den Kalender, den jemand im Auto gelassen hat. Er schaut ihn sich an und findet Kreditkarten und Bares. Dann zeigt er der Fahrerin die Serviette des Hard-Disk-Cafs.

Dort angekommen, betritt Larry das Caf. Er öffnet die Flugzeitschrift und findet eine interessante Information. Larry redet mit dem Maître. Da dieser ihm freiwillig keine Lochkarte geben will, besticht Larry ihn mit mindestens 100$. Larry nimmt den Lochstreifen und schiebt ihn in die Maschine. Im nächsten Raum setzt sich Larry, bis Michelle kommt. Er will ihr folgen, doch das geht nicht, also kehrt er in die Eingangshalle zurück.

Larry nimmt sein Lochband und benutzt es mit der Musikbox (vorne links) . Er kann nun mit der veränderten Karte auch die zweite Tür öffnen. Endlich sitzt er im selben Raum wie Michelle und beginnt ein langes Gespräch, bis Michelle ihm erlaubt, sich an ihren Tisch zu setzen. Nun schaltet er schnell den Camcorder ein. Am Tisch redet er weiter, bis sein Video im Kasten ist. Am Ende überreicht er Michelle den Kalender und die Kreditkarten. Larry ruft sich eine Limousine bis zum Flughafen mit Hilfe des nun freigewordenen Telefons. Am Flughafen kauft er sich ein Ticket nach Atlantic City. Im Flughafengebäude lädt Larry zuerst einmal seine Camcorderbatterien und wechselt die Cassette. Dann betritt er auf bekannte Weise das Flugzeug und schläft ein...

Patti in Baltimore

Patti befindet sich vor dem Shill-Gebäude und betritt es. In der Eingangshalle betrachtet sie eine Tafel. Sie schaut sich die Namen der Reihe nach an und stößt schließlich auf die Rever Records. Sie spricht den Wächter an und er holt ihr den Fahrstuhl herunter.

Oben angelangt, nimmt sich Patti die goldene Platte. Man hört sich nun die goldene Platte ganz normal an, dann erhöht man die Geschwindigkeit, danach läßt man die Platte rückwärts spielen, einmal mit normaler und einmal mit schnellerer Geschwindigkeit .

Patti betritt nun das Studio. Sie geht direkt zum Keyboard: die ersten beiden Male muß man noch selbst spielen, das dritte Mal geht das "wie von selbst". Dann darf sie sich das Playback anhören. Im Studio bietet sie Rever Champagner an. Zurück in ihrer Limousine steckt sie den P.C. Hammer-DataPak in den Data Man und schaut sich die Information an. Nun zeigt sie dem Fahrer die Adresse und schläft ein.

Larry in Atlantic City

Larry ist in Atlantic City. Im linken Teil des Flughafens stehen vier Spielautomaten. Larry zieht nun bei einem Automaten den Hebel und gewinnt einen Quarter. Er sucht wieder eine Limousinen-Verleih-Telefonnummer (an bekannter Stelle). Er bestellt sich einen Wagen per Telefon und zeigt der Fahrerin die Streichhölzer. Nach einer kurzen Weile befindet er sich vor dem Casino. Er spricht die Türsteherin an und nennt ihr eine beliebige Zahl, daraufhin gewinnt er zehn "Tramp-Dollars". Er beschließt sogleich, das Geld zu vermehren, und zwar an der Video-Poker-Maschine.

Tip: Abspeichern vor jedem Spiel, dann höchstmöglichen Einsatz wählen und spielen; wenn Larry verliert, holt man sich den alten Spielstand zurück und versucht es erneut. Bei jedem Gewinn: wieder abspeichern.

Ist Larry völlig pleite, gibt ihm die Türsteherin wieder zehn "Tramp-Dollars". Hat er nun einen gewissen Besitz (ca. 700 "Tramp-Dollars"), betritt Larry eine der hinteren Türen des Casinos. Er gibt dem Mann 25 "Tramp-Dollars" und setzt sich auf seinen Platz. Nun wartet er auf die Show. Während der Show schaut er sich Jennifer genau an.

Nach der Show verläßt er das Casino, um sich den Steg genauer anzusehen. Alle Geschäfte haben geschlossen, bis auf "Ivana Skates". Larry betritt das Geschäft und geht an die Theke. Schon taucht Ivana auf und Larry redet mit ihr. Er gibt ihr 250 "Tramp-Dollars". Larry verläßt den Laden und zieht gleich die Rollschuhe an. Nun fährt er die Bahn auf und ab, bis er Lana trifft. Er spricht sie an. Nach einem längeren Gespräch zieht er seine Rollschuhe aus und gibt sie zurück.

Danach eilt er ins Casino und geht dort durch eine der hinteren Türen. Er zahlt dem Mann 500 "Tramp-Dollars". Dann schaltet er vorsichtshalber den Camcorder ein. Nun beginnt der Kampf. Für die Aufnahme gibt es auch wieder Punkte: Als er endlich draußen ist, läßt er den Türsteher eine Limousine holen und besteigt den Wagen.

Am Flughafen angekommen, kauft Larry ein Ticket nach Miami. Er lädt den Camcorder auf, wechselt das Band und steigt in das Flugzeug. Gute Nacht!

Patti in Philadelphia

Patti ist in Philadelphia bei K-RAP. Sie betritt das Haus und betätigt die Kontrolltafel neben der Tür (die richtige Kombination findet sie auf dem Fax oder auf dem DataPak). Im Büro nimmt sie den Brieföffner. Im Pflanzentopf findet sie einen Schlüssel, den sie an sich nimmt. Sie öffnet mit ihm die Schreibtischschublade. Beim Durchsuchen findet sie einen blauen Kleber mit einer Nummer und einen Ordner. Sie öffnet den Ordner und findet einen wichtigen Zettel. Damit Krapper nichts merkt, fotokopiert sie den Zettel, aber der Kopierer spinnt und Patti wird ganz schwarz. Sie legt den Ordner wieder in den Schreibtisch. Den Schlüssel vergräbt sie wieder und den Brieföffner legt sie behutsam an seine alte Position.

Sie betritt nun das Bad, und beschließt, eine Dusche zu nehmen. Die Dusche spielt nun Aufzug und Patti landet im Untergeschoß. Dort nimmt sie als erstes die Kleider vom Ständer und zieht sie an. Dann geht sie nach rechts weiter. An der Tür zu Studio B gibt sie die Nummer ein, die sie auf dem Kleber gefunden hat. Aus dem Regal geradeaus nimmt sie ein Band. Sie legt das Band in die Maschine (auf dem Tisch links vorne). Sie schaltet eine Weile (7x) an der Apparatur (am Tisch links) herum, bis sie das Gespräch der Rap-Gruppe hören kann. Sie schaltet als Beweis das Band ein.

Patti wird von P.C. Hammer erwischt und er sperrt sie ein. Sie schaltet das Band aus und spult es zurück, dann nimmt sie es an sich. Um sich zu befreien, schaltet sie noch einmal an der Apparatur herum, richtet dann das Mikrophon aus und spricht bzw. singt hinein. Ergebnis abwarten! Endlich befreit, klettert sie hinaus. Sie gelangt durch den Aufzug wieder nach oben, nimmt ihr Kleid und schleicht nach unten in ihre Limousine. Sie läßt sich nach Hause fahren und träumt...

Larry in Miami

Larry kommt nach Miami. Zunächst läuft er nach links und holt sich zwei Quarter aus dem Zigarettenautomaten. Dann sucht er wieder die Limousinen-Telefonnummer. Außerdem findet er die Telefonnummer von den "Just Green Cards" (Schild vom Mittelgebäude aus ansehen). Er ruft zuerst den Limousinen-Verleih an, anschließend die "Just Green Cards", geht danach nach draußen und holt sich seine Green Card ab.

Draußen wartet schon eine Limousine auf ihn, die er auch gleich besteigt. Larry zeigt der Fahrerin die Visitenkarte des Zahnarztes. Dort angekommen, betritt er als erstes die Praxis. Auf einem Tisch liegt ein Zierdeckchen, das Larry selbstverständlich an sich nimmt. Er bindet sich das Deckchen um den Kopf, klopft an die Scheibe und das Fräulein läßt ihn sofort in die Praxis.

In der Praxis lernt er ChiChi kennen. Larry schaut sie an und beginnt ein Gespräch. Er schaltet die Kamera an und gibt ChiChi die Green Card. Sie lädt ihn in ihre Wohnung ein. Natürlich hat er die ganze Gymnastikstunde auf Band. Dann betritt er nochmals die Praxis und ruft sich einen Wagen. Am Flughafen zieht er sich ein Ticket nach Los Angeles. Er betritt das Flugzeug und träumt...

Das Weiße Haus

Patti hat es geschafft und wird ins Weiße Haus eingeladen.

Larry wacht auf, als das Flugzeug dabei ist, abzustürzen. Er bietet sich an, zu helfen. Im Cockpit betätigt er sämtliche Schalter und schaltet damit den Autopilot an. Er wird laut schreiend empfangen und vom Präsidenten ins Weiße Haus eingeladen.

Natürlich treffen sich Patti und Larry beim Dinner.

Als Patti Mr. Bigg entlarvt, bedroht er sie, doch sie löst das Problem mit dem Zusammenschlagen der Ellenbogen (der eiserne BH!). Larry hat es mal wieder geschafft und darf sich fürs erste mit seiner Liebsten zurückziehen.

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Volker Weitz (vw, Projektleitung), Knut Gollert (kn)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Layout: Dagmar Portugal
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)
Titel: SSI/Softgold

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/4613-894, Telefax: 089/4613-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Verkaufspreis: Einzelheft DM 9,80
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/4613-489, Telefax: 089/4613-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München: Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Wir kämpfen für

WENIGER MÜLL!

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

GREENPEACE

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 20010020

Z00020

INSERENTENVERZEICHNIS

ASI ..... 3. US
CPS Hamburg ..... 4. US
CPS Heidak 4
Funny-Software 11
Magic Line 21
Mega Trade 25
Okay-Soft 25
Rushware ..... 2. US
Softwareshop Köthen 21
Vienna-Computer-Service 21

MEGA TRADE

ACHTUNG SUCHTGEFAHR!

Wir stellen die Frage der Fragen!

NATÜRLICH BEI

MEGA TRADE

Die **NR. 1**
im Bodenseeraum
VIDEO- UND COMPUTERSPIELE
Marktpassage, 7700 Singen,
Telefon 07731/66634,
Fax 64521
Öffnungszeiten:
9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr,
Samstag 9.00-13.00 Uhr

SOUNDBLASTER
ORIGINAL v. dt. DISTRIBUTOR:
neu
PC + AMIGA
– Version 2.0 279,-
– SET 2.0 320,-
– PRO 3 598,-

		PC	Amiga
Aces of Pacific	DA	74,90	a. A.
Alien Breed		-	63,90
Another World	DA	68,90	54,90
Bandit Kings		84,90	-
Black Crypt	DA	a. A.	54,90
Castle Dr. Brain	DV	79,90	66,90
Civilization	DV	89,90	71,90
Corporation		76,90	-
Das schwarze Auge	DA	82,90	a. A.
Eco Quest	DV	76,90	a. A.
Elite Plus	DV	82,90	-
Elvira 2	DV	78,90	66,90
Epic	DA	71,90	63,90
Eye of Beholder 2	DV	79,90	71,90
Formula one Gr. P.		a. A.	72,90
Global Effect	DA	72,90	62,90
Gods	DV	71,90	54,90
Heart of China	DV	82,90	66,90
Heimdall	DA	74,90	66,90
Kathedrale	DV	79,90	77,90
Larry V	DV	82,90	66,90
Mad TV	DV	81,90	66,90
Mega lo Mania	DA	-	63,90
Might + Magic 3	DV	82,90	66,90
Monkey Island 2	DV	78,90	77,90
Police Quest 3	DV	82,90	66,90
Pools of Darkness	DV	82,90	60,90
Populous 2		a. A.	63,90
Realms	DV	71,90	63,90
Ultima 7	DA	82,90	-
Uncharted Waters		94,90	-
Warlords	DA	-	54,90
Willy Beamish	DA	82,90	66,90
Wonderland		82,90	66,90

VERSANDKOSTEN:
Nachnahme DM 6,-, Ausland DM 12,50
Vorauskasse/Stammkunden DM 4,-

OKAY SOFT
AM GRABEN 2, W-8471 WEIDING
Telefon 09674-1279, FAX-1294
hotline news -8405

Mercenary III

Malte Bremer aus Mühlhausen liefert wichtige Koordinaten und Karten.

Capital City (Eris)

01-01 Exchequer Distric A/01-03 Exchequer District B/04-04 Founder's Monument/ 04-09 Walker's Heath/04-11 Gum Store/06-03 Margret's Retreat: E-Key, Letter Rack, Broomstick/07-08 Capital Spaceport: Flight Schedule/08-03 E.T.A. House: Transponder (2), A-Z Computer/09-02 Playtester Stores: Visier, Red Beacon Locator, Shield/09-08 Bus Station/09-09 Morby School of Flying/09-14 Wilmot AD Agency/ 12-06 Hickstown Area/12-13 Bargain Trades: Turbo Twin/ 12-14 Post Office: Ballot Paper, Ballot Box/14-05 Eris Power generator: Timed Detonator/14-11 Instant Architects: Instant Prison, Dart Model/15-03 Catalogue Stores: Bookcase, Hintbook/15-12 Lawson HQ/15-15 Mineral Trading: Explosive

Key West (Eris)

00-07 Key West Airport/02-07 Future Publishing/04-08 News Intergalactic/05-01 Wapping West Area: News Stand/05-08 Europress Publishing/06-02 Wapping West Area: Dustbin/ 07-07 Newton Limited Research: Crossbow/09-08 Lawson Bank: Fax

Bare Island (Eris)

02-04 Hanke Airport/06-02 Hanke Sales/06-05 Hanke Laboratory: Prism/06-06 Gum Store Drapery: Red Tape/07-04 Hanke Administration: Clipboard

Snow Island (Eris)

03-04: Power Glove/06-04 Hathaway Wine Bar/07-04 Scott Airport

Velos (Eris)

01-01 Wendy House: Wig/03-04 Grade Appartements/03-02 Writer's Guild: Book, 2 Masken/03-03 Backland Area/04-00 Velos Airport/04-01 Eris TV/ 04-05 EKMPV AD Agency/04-06 Theatre Costumes: Disguise/05-03 Checkland Retreat/ 05-04 Benson House: Magician's Retreat/06-03 Burbank Area/06-04 The BIRT Residence: Sideboard

Vesta (Eris'Mond)

00-04 Galaxy Spaceport/03-01 Gaea Bank: Paper/03-07 Gum Store: Rosette/04-00 Eris Link Spaceport/04-06 Vesta Parliament: Bil's Bill, Transponder (4)/05-04 Election Registrator: Computer/06-04 Lawson Bank: Paper Dart/07-03 Gaea Link Spaceport

Metis (Eris'Mond)

00-06 Dooberry's: Transponder (3)/01-03 Lawson Bank/02-00 Metis Spaceport/02-06 Time Warp Prison: Eagle

Theon (Eris'Mond)

02-03 Burdock Media Link: Antigrav/03-01 Eris TV Media Link/03-02 Sky Disney Media Link

Birmingham Island (Dion)

00-04 Dion Spaceport/00-07 Lawson Bank/01-11 Gaea Bank/02-11 Novagen Office: Tresor, Rubbish Bin/03-00 Companies House; A-Key/03-14 Verdant Party HQ: Transponder (8)/05-02 Oleary's Farm: Pot Plant/05-05 Bruce's Place: Wardrobe, Key Concorde III/05-09 Village School: Screen, Schooldesk, Haversack/05-12 Meadow Farm/07-04 Private Airstrip: Concorde III/07-10 Isle Link Airport/09-00 Bil's Drapery: Superperson Suit/09-14 Bil's Farm Machines: Explosives/11-04 Dunromin Villa/11-10 Bil's Cottage/ 13-03 McDonalds Farm/13-05 Thatcher's Farm/13-09 Bil's Farm/13-12 Bil's Farm Produce/14-12 Author's House: Cherished Number, J-Key/15-00 Licence Center/15-14 Land Registry: Photocopy, Ballot Paper

Dion East

02-05 General Store/03-03 Harris Weavers/04-04 Bil's Mothers: C-Key/04-06 Fern Cottage/05-01 Arthur's Cottage: P.C. Bil Report/05-02 Hardware Stores/05-03 Jonathan's Smithy/07-01 Annie's Bar/07-02 Dion East Airstrip

Dion North

02-05 Company Store: Jules Trophy/02-06 Bil's Mine Site 3/03-01 Bil's Mine Site 1/03-05 Bil's Mine Site 2/05-01 Old Joan's Cottage: Chamber Walker, Welsh Dresser, Lucky Charme/05-02 Company Store: Explosive/05-04 Bil's Mine Site 4/06-02 Bil's Mine Site 6/ 06-04 Bil's Mine Site 5/07-01 Bil's Bar. Explosive/07-02 Dion North Airstrip

Clotho (dions Mond)

01-00 Bil Industries: B-Key/ 01-01 PCB Powergen: Explosive/02-01 Aktive Marketing: Phone, Pewrsonal HiFi/03-07 Clotho Spaceport: Info Droid/ 04-03 Businesspark West/06-05 Amplin Electronics: Electromagnet/07-06 Businesspark east

Atropos (Dions Mond)

01-02 Bank of Gaea

Chaldea Metropolis (Gaea)

00-07 Vesta Link Airport/03-11 Pyrotech Supplies 1: Explosive/06-06 Bank of Gaea HQ/ 06-08 C. Rooke Agencies: Landprospecteurs/07-00 Dion Link Spaceport/07-14 Intercity Link/08-06 Pegasus Insurance/ 08-08 Trade Commission: Opinion Pool, Transponder (8)/11-03 Pyrotech Supplies 2: Explosive/14-07 Logos Link Spaceport

Ur City (Gaea)

00-01 Hert Airport: Car, Car-Key/01-03 B. Queen Locksmith: D-Key, I-Key, F-Key, G-Key/09-03 Stellar Factories: Dart 3

Cyclopes (Gaeas Mond)

02-02 Idi Palace of Fun: Karaoke Machine

Cronos (Gaeas Mond)

Rohstofferklärungen:

Holz - Ho. / Steine - St. / Kn.:	Steine, Schleuder, Speer, Armbrust, Kurzbogen, Nuklear-Abwehr, Schilder
Schiefer - Sf. / Mondstein - Mds. / Planetarium - Pl.:	Speer, Katapult, Bogenschütze, Muskete, Stock, Maschinengewehr, Jet, Schilder
Bethlium - Be. / Solarium - So. / Araldite - Ad.:	Schleuder, Bogenschütze, Kochendes Öl, Speer, Kanone, Armbrust, Doppeldecker, Nuklear-Waffen, Schilder
Herbite - He. / Yeridium - Ye.:	Bogenschütze, Katapult, Schilder
Valium - Va. / Parasite - Ps.:	Kurzbogen, Muskete, kochendes Öl, Maschinengewehr, Schilder
Aquarium - Aq. / Paladium - Pal.:	Katapult, Jet, Bazooka, Nuklear-Waffen, Nuklear-Abwehr, Schilder
Onion - On. / Tedium - Ted.:	Doppeldecker, Maschinengewehr, Jet, Bazooka
Moron - Mo.:	Doppeldecker, UFO, Star Wars Laser (SDI)
Marmite - Ma.:	Nuklear-Waffen, Nuklear-Abwehr, UFO, Schilder
Alien - Al.:	UFO. Star Wars Laser (SDI)

Yoga

	Be. Ma. Alien Aq.	Ad. Ma. Alien Pal.	
	So. Ma. Alien Pal.	Alien Ma. Ad. Aq.	

Zappa

Holz Al. Ma. Moron		Ye. Ma. Alien Parasite	
			Sf. Ma. Aq. Ad.
Holz Be. Ma. Valium			
	Ad. Ma. Parasite Ye.		Pal. Moron Ma.

Ohm

Be. Aq. Ma. Ye.			
			Stein Ma. Ye. Pal.
	Parasite Al. Ma. Moron		

Aloha

	Stein Sf.		
	Holz		

Bazooka

	Kn.	Stein Kn.	
	Sf.	Holz	

Cilla

	Kn.	Sf.	
	Stein	Holz	Sf.
		Holz	

Dracula

	Sf. Pl.	Holz So.	Kn. So.
	Mds. Be.	Stein Sf.	

Etcetera

Holz Kn. Mds.	Pl. So.	Stein Mds.	
	Mds. Be.		
	Sf. Pl.	Kn. Mds.	
	So. Pl. Mds.		

Formica

	Mds. Pl.	Stein Sf. Mds.	
		Holz Kn.	

Gazza

	Holz Mds. Be.	XXXX	
	Sf.	Mds. Pl.	
		Stein Kn.	
	Pl.	Holz Kn. Mds	

Hernia

XXXX	Stein So.	Sf. Mds.	
Stein Be. Mds.	Sf.	Kn.	
Holz Mds.	Holz Kn.	Pl.	

Ibiza

	Holz Sf. So.	Stein Pl.	
	Kn. Be. Mds.	Kn. Pl. So	

Junta

		Holz Onion Ad.	
Mds. Moron Ye.	Pl. Onion Pal.	Ps. Ye. Mds. Be.	Ye. Moron Tedium
Sf. Be. Moron Onion	Stein Onion Valium	Ad. Ps. Moron	Sf. Herbite Valium
		Holz Aq. Ye. Mds.	

Karma

Holz Sf. Aq. Herbite	Ad. Ma Moron Parasite	Tedium Mds. Ps. Ye.	Ad. Aq. Onion
Sf. Be. Ye. Parasite			Ad. Pl. Kn.
Stein Moron Ad. He.			Moron Tedium Va. Aq.
Sf. Parasite Ye.	Be. Tedium Ye.	Moron Tedium Ad. He.	Stein Moron Ye.

Lada

	Be. Ye. Ma. Moron		
	Holz Sf. Herbite		
	Holz Stein Pal. He		
	Kn. So. Moron Mds.		

Mascara

Moron Aq.	Moron Ad. Tedium	Holz Sf. Ad. Onion	
Holz Moron Aq. On	Mds. Tedium Ye.	Pal. Ma Onion Moron	Holz Aq. Ye.
Pl. Onion Herbite	Stein Mds. Herbite	Sf. Onion Ad.	Moron Ps. Pal. Herbite
	Mds Moron Ma. Ad	Holz Sf. Pl. Ad.	Sf. Aq. Herbite Ma.

Nausea

Stein Aq. Ye. Ad.	Sf. Tedium Ye.	Be. Ps. Herbite Pal.	
So. Aq. Onion Valium	Aq. Pal Onion Tedium		
		Holz. So. Ye. Ma.	So. Ad. Moron Herbite
Kn. Sf. Valium	Aq. Ye. Parasite Valium	Sf. Tedium Aq. Ad	

Ocarina

	Pl. Onion Herbite	Be. Ye. Valium Onion	

Pyjama

Pl. Be. Ma. Onion	Be. Tedium Aq.		Kn. Sf. Ye.
Stein Al. Mo. Tedium	Moron Tedium Ad. Pal		Be. So. Onion Ma.
Be. Aq. Ad. Pal.	Sf. Aq. Ma. Tedium		Pal. Ma Moron Onion
	Mds. Ma. Ps. Pal.		Holz Parasite Aq. Ye.

Quota

	Kn. Ma Onion Valium		
Stein Onion Ma. Ye	Holz He. Pal Valium	Ye. Aq. Moron Parasite	Parasite Tedium Ye. Ma
	Stein Moron Pal. Ye		
	Kn. Ye. Tedium Parasite		

Rumbaba

Kn. Be. Ye. Alien	Be. Aq. Ma. Tedium		
			Holz Moron Pal. Ad
		Pl. So. Ma. Tedium	Tedium Pal. Ye.

Sinatra

	Be. Pal. Moron Onion	Holz Mds. Ad.	Stein Be. Ye. Ma.
Sf. Ma. Parasite Tedium	Aq. Ma Alien Moron	So. Ma. Moron Pal.	Stein Sf. Be. Herbite
Mds. Tedium Herbite	So. Ma. Alien Ye.	Alien Ma. Aq. Ad	Sf. Ps. Tedium Herbite
So. Ma. Tedium Aq.	Holz Parasite Ad.	Stein Sf. Ad. Tedium	Stein So. Ma. Aq.

Tapioca

Mds. Tedium Aq.	Holz Sf. Ad. Tedium		
			Pl. Ad. Mds. Onion
	Holz Tedium Ye. Pal		Holz Sf. Ye. Pal.
Stein Mds. Ad.	Sf. So. Tedium	Pl. Ad. Tedium Valium	

Utopia

	Parasite Onion Ma. Pal	Kn. Ad Ma. Tedium	Sf. Aq. Ma. Parasite
			Ad. Onion Ma.
Alien Moron Ye.			

Vespa

	Stein Ma. Aq. Ad		
			Sf. Ma. Moron Alien
Mds. So. Ma. Moron			
			Pl. Ma. Onion Aq.

Wonka

Kn. Pl. Aq. Herbite	Be. Ma. Ye.		Mds. Be. Al. Tedium
Ad. Ma. Aq.			
	Pl. Be. Tedium Pal.		Moron Ma. Alien
Sf. Ma. Onion			Pl. Ye. Onion Ma.

Xtra

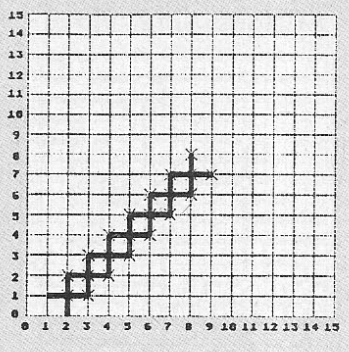
Sf. Moron Pal. Ye	Mds. Ma. Ad.		Ad. Aq Pal. Ma.
Be. Tedium Ma.	Be. Aq. Moron Ad.		Stein Ma. Aq.
		Stein Ma. Pal Herbite	Sf. So. Ye. Parasite
Valium Ma. Pal.	Holz Mds. Ma. Ad	Kn. Sf. Parasite Ma.	So. Ma. Valium

03-03 Museum Guide
Perseus (Junos Mond)
04-01 Emergency Facility/ 04-06 Emergency Facility/ 05-02 Research Laboratory: Canine, Centrifuge
Bacchus (Junos Mond)
00-01 Gabriels Place700-03 Bosher's Bar: Spielautomat/ 01-03 Uncle's Casino: Glücksrad/01-08 East Strip Spaceport: Transponder (1)/02-01 Mother Mercury's/02-08 West Strip Spaceport: Space Invader
Tolosa (Junos Mond)
01-00 Tolosa Spaceport/02-01 P.C. Bil HQ Building
Pan (Tritons Mond)
04-01 Pan Hades Administration Dept.: Pulvin Detector
The Midas Project
xx-xx Author's Computer (feine Sache...)
Acheron Retreat (midas Mond)
00-03 King Burdock/01-01 The Tomb of Seth/01-05 The Tomb of Horus/03-00 Osiris Sphinx/03-06 Tanis Sphinx/05-01 The Tomb of Neith/05-05 The Tomb of Maat/06-03 King Burdock
Logos City
02-03 Baustelle/02-05 B.I.C.C. of Gaea: Fool's Gold/ 04-02 D.S.S. House: Transponder (5)/04-03 Riskey Builders: Ansaphone/06-00 Logos Spaceport/06-03 Charlene's Disco/08-03 C. Rouge Estates: Land Deed

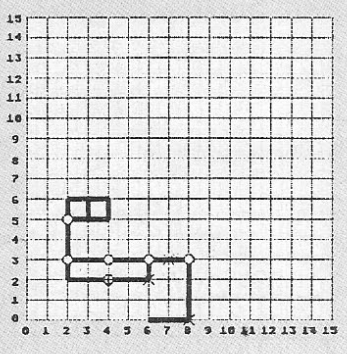
Mega-Lo-Mania

Martin Brüning aus Castrop-Rauxel schickt eine prima Zusammenstellung aller Karten (Die fehlende "Mutter der Schlachten" ist wegen fehlender Rohstoffe uninteressant). Auf den Karten sind die Rohstoffe jedes Feldes eingetragen. So kann man sich vorher das beste Startfeld herauspicken und schauen, was die Computerspieler alles erschaffen können. Ein Sieg dürfte damit kein Problem sein.

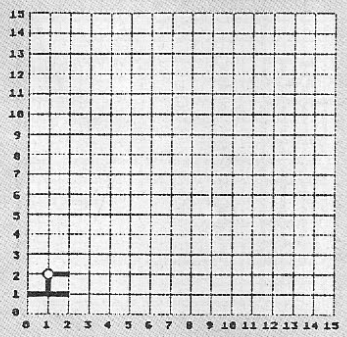
Mentor Waystation



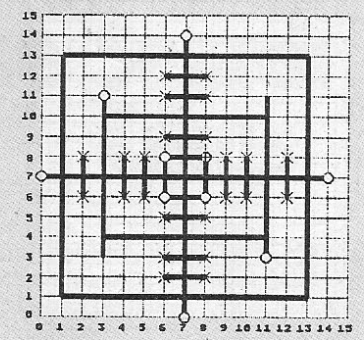
Logos City [Logos]



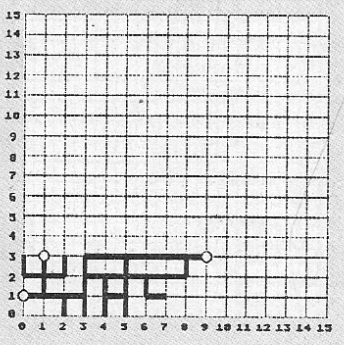
Atropos [Dions Mond]



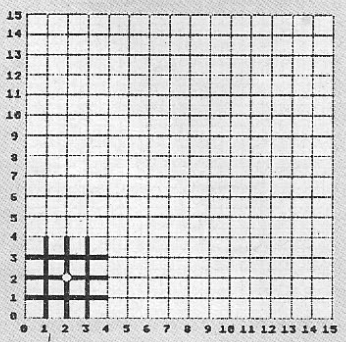
Chaldea Metr. [Gaea]



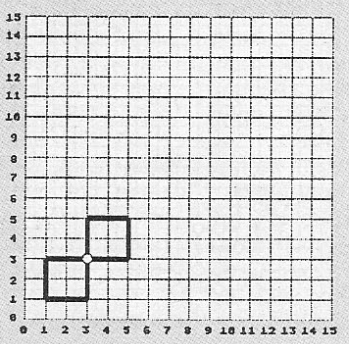
Ur City [Gaea]



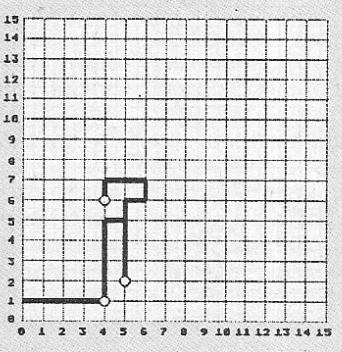
Cyclopes [Gaeas Mond]



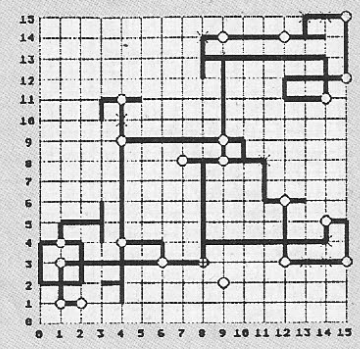
Cronus [Gaeas Mond]



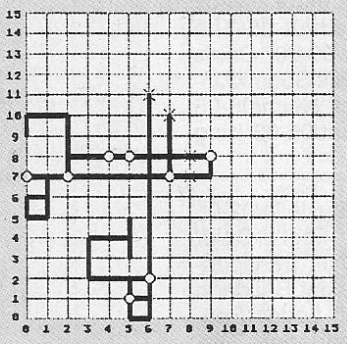
Perseus [Junos Mond]



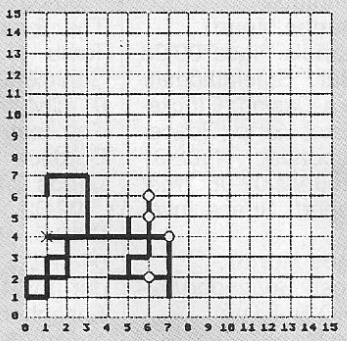
Capital City [Eris]



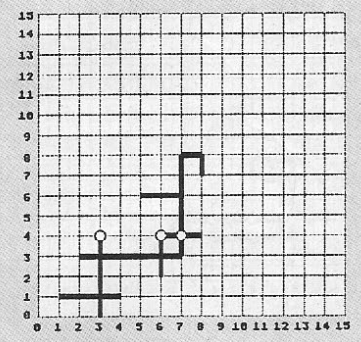
Key West [Eris]



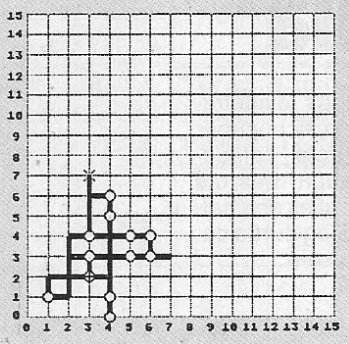
Bare Island [Eris]



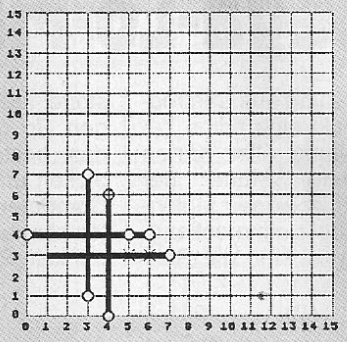
Snow Island [Eris]



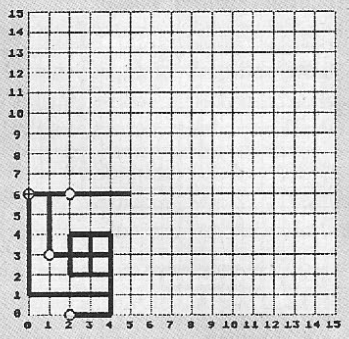
Velos [Eris]



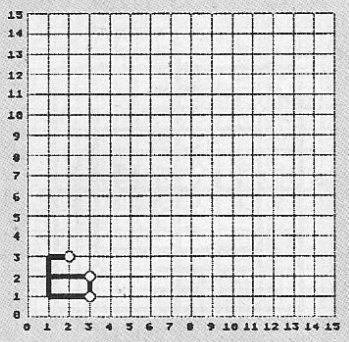
Vesta [Eris' Mond]



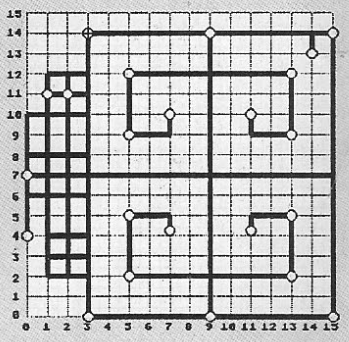
Metis [Eris' Mond]



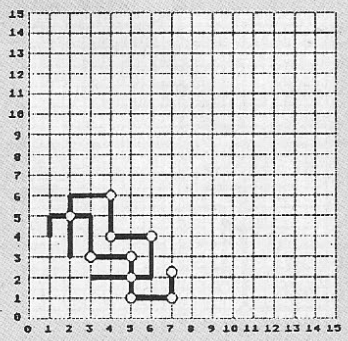
Theon [Eris' Mond]



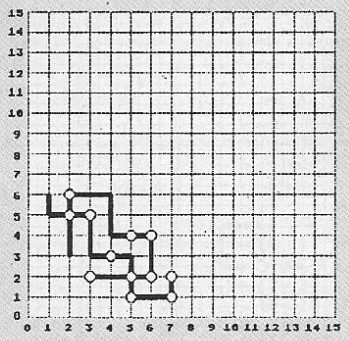
Birmingham Isl. [Dion]



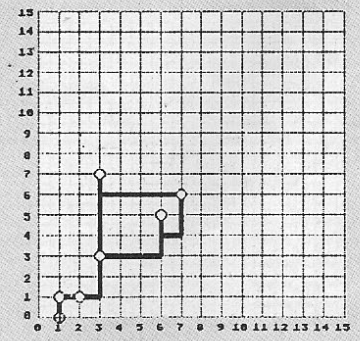
Dion East [Dion]



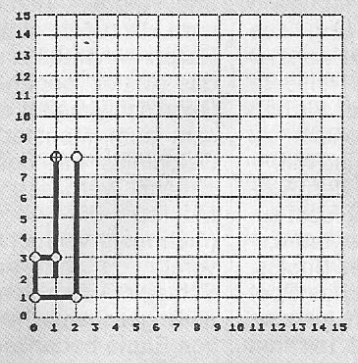
Dion North [Dion]



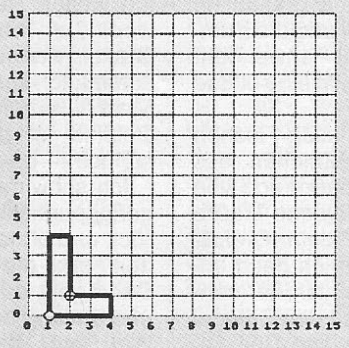
Clotho [Dions Mond]



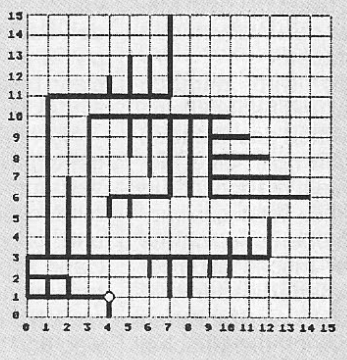
Bacchus [Junos Mond]



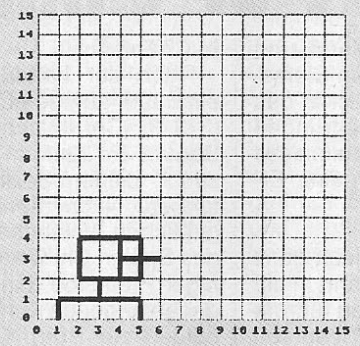
Tolosa [Junos Mond]



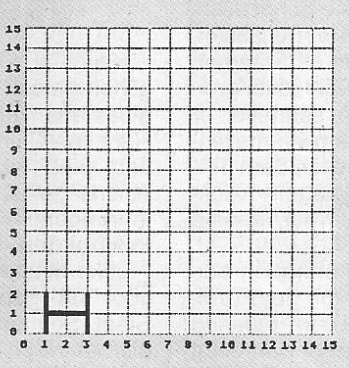
Pan [Tritons Mond]



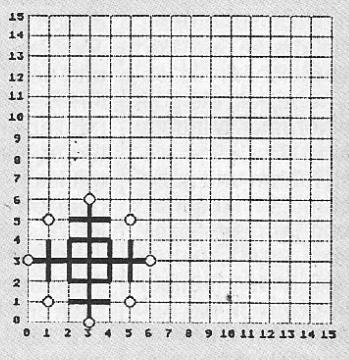
Thalia [Tritons Mond]



Icarus



Acheron [Midas' Mond]



EcoQuest I — The Search for Cetus

Mario Schmidt aus Berlin hat ein Herz für Delphine.

Hallo, ich bin Adam. Ich bin ein Tierfreund und gegen Umweltbelastung, und alle Leute, die ebenso sind wie ich, sollten sich einmal an meinem Adventure versuchen. Mein Vater hat heute morgen einen Vogel gefunden. Er ist voller Öl und kann nicht mehr fliegen. Mein Vater bittet mich, ihm beim Säubern des Vogels zu helfen. Ich nehme das Reinigungsmittel und den Schwamm, kippe etwas auf den Schwamm und los geht's. Nun gibt mir mein Vater noch ein Mittel, mit dem man Algen vernichten kann und somit das Wasser wieder klar macht.

Bevor er geht, läßt er mich wissen, daß ich das Mittel ruhig ausprobieren kann, was ich dann auch gleich mache. Siehe da, es hilft. Daneben steht der Käfig mit meinem Haustier, das schon mit dem Wassernapf an den Gitterstäben reibt. Es hat wohl ewig nichts zu trinken bekommen. Die Wasserflasche steht zum Glück direkt neben dem Käfig; ich gebe sie ihm gleich. Ein Freudensprung — und als Dank bekomme ich eine Gratisvorstellung seiner Künste. Da ich nun schon einmal dabei bin herumzustöbern, nehme ich die leere Dose vom Schreibtisch und befördere sie mit dem Hackentrick in die Recyclingbox.

Den Sack, der davorsteht, nehme ich mit, ebenso das, was auf dem Stuhl liegt. Nun schnell eine Taube gebastelt und das Gebiß erschrecken! Ich sammle noch einige Punkte, indem ich einen Blick auf die Bücher werfe und mir den Computer näher ansehe. Bis vor kurzem habe ich noch King's Quest V gespielt (laßt Euch mal von mir mit einer Spritzpistole verwöhnen, indem Ihr mich dort hinlaufen laßt, wohin mein Vater gegangen ist).

Das Tafelbild sollte man sich ansehen und gut einprägen. Durch die Tür komme ich mit dem Code, den Ihr sicher aus dem Handbuch kennt (9731). Ein Delphin befindet sich im Schwimmbecken. Ich muß versuchen, sein Vertrauen zu gewinnen. Dazu lese ich wiederum das Tafelbild und verfahre strikt danach.

Zuerst rede ich mit dem Delphin (3x), dann gebe ich ihm Fisch (3x). Nun vorsichtig ins Wasser und mit ihm schwimmen. Jetzt will er noch etwas und ich spiele mit ihm Frisbee. Beim dritten Wurf passiert dann das Unglaubliche... er spricht mit mir!

Nachdem ich ein wenig mit ihm geplaudert habe, leiste ich seiner Bitte Folge und lasse ihn frei, indem ich den Hebel umlege. Nach einigen Tagen kommt er wieder zurück. Delphinius erzählt von etwas, das man sich ansehen müsse, es sei zu schwierig zu erklären. Ich nehme meine Taucherausrüstung aus dem Schrank. Dann sehe ich mir das Boot meines Vaters noch genauer an, lege die Taucherausrüstung an und schwimme mit dem Delphin aufs Meer hinaus. Noch einmal geradeaus und ein Schiff ist in Sicht. Hier sieht man nun die Bescherung. Ich sammle alles in einen Sack und hebe noch das Glas auf.

Dann schwimmen wir nach links. Hier lege ich nun meine Sauerstofflasche an und tauche. Nun sind wir im Meereskraut und ich suche den Weg in die Unterwasserstadt. Ich schwimme einmal nach unten, dann rechts und wieder nach unten.

In Eluria angekommen, verabschiedet sich Delphinius erst einmal. Zuerst sammle ich jeglichen Müll in den Sack und hebe das Schutznetz auf, das ich am Boot meines Vaters schon einmal gesehen habe. Nun schwimme ich zum Tempel von Poseidon. Hier löse ich das Puzzle links (falls Ihr Euch für Help entscheidet, gibt es keinen Punktabzug) und nehme die Muschel vom Sockel. Nun wieder raus und die Statue von Poseidon angesehen. Da an dieser Statue ein Stück

fehlt, nehme ich die Muschel und ersetze es damit. Und siehe da, ich kann mir den bronzenen Dreizack nehmen. Jetzt nach links, das Müllzeug in den Sack füllen. Dann mit dem Mittel vom Vater den Wal von den Korallen befreien.

Ein Krebs wird dadurch ebenfalls frei und bedankt sich mit einem Mittel, das Wunden heilt. Nun fällt noch eine Muschel herunter, die ich natürlich mitnehme. Jetzt schwimme ich nach oben und komme im Hotel der Fische an. Hier sammle ich wiederum den Müll ein und nehme das Stückchen Stoff, mit dem ich die Muschel reinige. Da mich der Wächter nicht 'reinläßt, schwimme ich zum Palast Tholos. Hier spreche ich mit der goldenen Maske, die mir verrät, daß ich die drei Säulen links so drehen muß, daß sie denen auf der rechten Seite gleichen. Als ich es geschafft habe, fällt die goldene Maske herunter. Mit dem darin lebenden Tier kann ich ein Gespräch führen und gebe ihm die gereinigte Muschel, worauf ich von ihm ein Abzeichen erhalte.

Nun wieder in den Tempel und mit dem Dreizack die Augen angeklickt. Ein Ruck — und das Orakel erscheint hinter einer Tür. Nachdem ich mit dem Orakel gesprochen habe, muß ich drei Fragen zum Mosaik beantworten (Mann, Fisch und Löwe). Jetzt zum Fisch Department, dem Wächter gebe ich das Abzeichen. Der Blowfish Narcissus braucht kurz darauf meine Hilfe und ich bekomme von ihm einen Seeigel.

Ich schwimme ins Zimmer von Epidermis, der deprimiert ist, daß er nichts fressen kann. Algen haben sein Futter befallen. Der Seeigel ist mir eine große Hilfe: er läuft über das Futter und befreit es von Algen. Von Epidermis bekomme ich eine Muschel, die so scharf ist, daß ich sie als Messer benutzen kann.

Ich schwimme ins Zimmer vom Schwertfisch Hippocrates und befreie ihn mit Hilfe des Messers. Den Sechserpack benutze ich mit dem Messer. Vom Schwertfisch bekomme ich eine Zange aus Fischgräten. Ich begebe mich nun ins Quartier der Schildkröte Erroneous und helfe ihr mit der Zange. Den Rest werfe ich in meinen Müllsack. Von der Schildkröte bekomme ich Schrauben, die ich mit dem Schutznetz zusammenfüge. Nun zum Wächter, der mit mir an die Oberfläche schwimmt. Hier rede ich mit dem Mann und bastle das Netz an den Bootsmotor. Vor den Quartieren den Müll aufsammeln und die Pumpe nehmen. Dann zum Fisch Olympia. Unter dem Fisch die Flasche greifen, in den Sack werfen und die Pumpe am Fenster anwenden. Dann bekomme ich eine giftige Nadel.

Nun habe ich allen Fischen geholfen. Zum Zeichen des Vertrauens bekomme ich von Mr. Mayor die goldene Maske und bringe sie dem Orakel. Dann schwimme ich nach unten und nach rechts. Hier nehme ich dem Fisch den Spiegel weg und sammle den Müll ein. Dann nach rechts und geradewegs in die Höhe. Hier sieht man den Schlüssel, den man bekommt, wenn man zweimal am Stab zieht. Die Schatzkiste öffnen und das Tier freilassen. Jetzt nach unten schwimmen und nach dem Schlüssel greifen. Der Fisch war schneller: er haut ab und ich schwimme hinterher. Hier zeige ich dem Tintenfisch den Spiegel. Nachdem er geflüchtet ist, nehme ich das Kabel.

Weiter rechts öffne ich das Toilettenbecken mit dem Dreizack und nehme den "Floating Orb". Im Unterwasserfahrzeug ist hinter dem Sitz ein Fach, in dem eine Säge liegt. Am Mast hängt ein goldener Fisch, den ich an mich nehme. Dann schwimme ich weiter nach rechts und versuche, den Fisch zu greifen. Ich vefolge ihn, bis ich seine Spur verliere. Hier ist unten links eine Anemone, die ein "Burp" auswirft. Ich überliste sie mit dem goldenen Fisch, worauf sie den Schlüssel herausrückt. Dann schwimme ich nach rechts und ärgere den Tintenfisch mit dem Glas. Ich verstecke mich in dem schwammigen Nest und der Tintenfisch öffnet das Glas. Mit Hilfe des Glases kann ich den erschrockenen Fisch aus dem Ohr des Kopfes ganz links retten. Nun zurück zu dem Bild mit dem Tintenfisch.

Hier kommt ein Hilferuf per Luftblase. Ich schwimme nach oben und rette den Krebs mit Hilfe des Messers. Nun schwimme ich nach unten und dann nach ganz rechts, bis in die Höhle. Hier macht mir der Fisch aus dem Glas Licht. Die Steinwand bearbeite ich mit meinen Händen so lange, bis etwas sichtbar blinkt. Das Kästchen mit dem Stoff säubern und mit dem Schlüssel aufschließen. Den Anzug ziehe ich gleich an und schwimme durch das Loch. Jetzt werden der Floating Orb, das Kabel und der Transmitter zusammengefügt, wie es an der Tafel in unserem Zimmer war.

Dank dem Menschen schwammen Delphinius und ich weiter. Nach einer Weile wird die Prophezeiung des Orakels wahr und das Monster kommt. Ich kann mich mit dem Messer befreien, aber für den Delphin ist das Monster zu schnell — es nimmt ihn mit.

Ich schwimme an den Ausgangspunkt unserer Flucht zurück und öffne mit der bronzenen Forke die Tür des Bootes. Dann geht es durch das Boot und entlang des Seils bis zum Wal Cetus. Ich rede mit ihm und schwimme ein Bild zurück, um besser sehen zu können, wann sein Maul sich öffnet. Dann nichts wie ab in den Walkörper. Hier mit der Säge die Harpunenspitze absägen und wieder herausschwimmen. Draußen ziehe ich die Harpune heraus und benutze das Mittel gegen Wunden. Dann schwimmen wir gemeinsam zum Monster. Ich rette Delphinius mit dem Messer, danach verpasse ich dem Monster die giftige Nadel (mehrmals versuchen). Cetus verabreicht ihm noch einen Schlag mit dem Schwanz, und es ist geschafft: Die Bewohner von Eluria bedanken sich und das Abenteuer ist vorbei.

Heart of China

Kaum auf dem Markt und schon gelöst: Stephan Siemsglüss aus Hamburg ist in das Herz von China vorgedrungen und hat alle Geheimnisse Asiens gelöst. Hier seine Erfahrungen:

In Honkong

Jake Masters (ab jetzt ganz cool "JM" genannt) fährt in die Stadt. Sein erster Weg führt in die Bar. Nach einem Gespräch mit dem Barkeeper Ho (1 1 1 1) bedrängen ihn zwei düstere Gestalten (1 2). In einem Gespräch vermag er den Chinesen Chi zu überzeugen, ihn bei einem Rettungsversuch zu begleiten (1 3 3 oder 3 3 2).

Chi hat Angst vor dem Fliegen. JM geht aus der Bar und findet ein Faltblatt. Er bastelt daraus eine Schwalbe, die er Chi vorführt.

Chi schlägt vor, beim Apotheker Wu noch Heilkräuter zu besorgen. Wu reagiert nicht, als in JM anspricht. Chi kann den Apotheker überzeugen. Der Apotheker braucht "Möven-Guano".

JM und Chi fahren zum Dock. Chi gibt der Möve eine getrocknete Pflaume, was deren Verdauung anregt. Das "Ergebnis" steckt JM in die Tasche.

Wieder beim Apotheker Wu. JM spricht ihn an und füllt den Guano in den Mörser. JM erhält dafür die Heilkräuter und als Dreingabe noch einen gefälschten Paß und eine Karte. JM und Chi bedanken sich und statten vor der Reise Lomax noch einen kurzen Besuch ab.

Am Flughafen beschließt JM, dem Kontrolleur lieber keinen Paß zu zeigen. Im Flugzeug nimmt JM die Brechstange, das Seil und den Anker an sich.

In Cheng Du

Nach der Landung taucht ein Bauer auf, den Chi anredet (3 2 3). Chi tauscht mit dem Bauern die Kleidung. JM versucht, mit dem Seil die Kuh zu fangen. Nach mehreren vergeblichen Versuchen gibt er das Seil an Chi weiter, der weniger Probleme damit hat. Mit der gefangenen Kuh gehen die beiden zur Burg. Dort beobachten die beiden einen Bauern der mit seiner Kuh in die Burg eingelassen wird. Natürlich versucht Chi den gleichen Trick. JM gibt ihm noch den Maueranker mit, den Chi mit dem Seil verbindet. Innen angekommen steigt Chi sofort in seine Ninja-Kleidung. Als erstes erkundet er das Pförtnerhaus und steckt den Schlüssel ein. Dann schleicht Chi in den Palast und belauscht ein Gespräch Li Dengs. In der großen Halle entdeckt er Kate und verspricht Ihr, schnell Hilfe zu holen. Zurück in der Eingangshalle geht der Ninja noch in den Speiseraum und steckt die Flasche ein. Er geht weiter in die Küche und betäubt den Hund mit dem Wein. Die beiden Brathähnchen steckt er natürlich auch ein. Dann betritt er das Zimmer des Kochs. Von dort nimmt er das Messer mit.

Er öffnet die Tür und entdeckt einen zweiten Zugang zur großen Halle. Nachdem wir mit Chi den Palast erkundet haben gehen wir zurück an die frische Luft und marschieren zur Burgmauer. Er wirft den Maueranker über die Mauer und zieht JM herüber. Um Wachen auszuweichen schleichen die beiden zurück ins Pförtnerhaus. Nachdem die Luft rein ist rennen die beiden in den Palast. Sind die Wachen in den Neben-

räumen verschwunden, geht es weiter in den Speiseraum. Dort wirft JM die Lampe um und entfacht dadurch ein Feuer. Durch die Küche und das Schlafzimmer kommen die beiden in die große Halle. JM verriegelt die Tür und erschießt die Schlangen. Leider kann er nicht verhindern, daß Kate gebissen wird.

JM nimmt Kate auf den Arm und flüchtet auf den Balkon. Dort knotet Chi das Seil an die Brüstung und alle drei flüchten zur Panzer-Garage. Im Panzer benutzt JM den Schlüssel und drückt anschließend auf den Starter.

Es folgt die erste Action-Sequenz.

Im Flugzeug gibt JM die Heilkräuter Chi.

In Kathmandu

JM verläßt das Flugzeug und diskutiert kurz mit Chi die Situation. JM geht Hilfe holen, Chi zurück ins Flugzeug. Dort nimmt er eine Zeltplane und eine Decke, die er schützend um Kate drapiert. Mit seiner Ninja- und der Guano-Medizin stabilisiert er den Zustand von Kate, bis Hilfe kommt.

JM spricht mit seiner Retterin Ama (2 2 3) und schaut sich anschließend im Dorf um. Im Postamt schickt er ein Telegramm an Lomax. Dann besucht er die Dorf-Taverne und spricht als erstes mit dem Wirt (2 3). Dieser verweist ihn an Sardar (2).

Als nächstes geht JM zum Lama. Nach einem kurzen Gespräch mit einem jungen Mönch wird er eingelassen. Das erste Gespräch mit dem weisen Mann führt leider zu nichts. JM geht deshalb zu Bojon, dem lokalen Diktator. Nach einer unpassenden Bemerkung landet er im Gefängnis. Chi läuft zu Ama, worauf diese JM aus dem Gefängnis holt. JM unterhält sich kurz mit Kate und geht dann zum Schrottplatz, wo er einen Jungen trifft. Der Junge bietet nach kurzem Gespräch einen Benzinschlauch als Tauschobjekt an. Chi baut aus der Zigarrenkiste, seinen Eß-Stäbchen und vier Münzen ein Spielzeug; dafür bekommt er den Benzinschlauch.

Jetzt geht er wieder zurück zum Lama und erfährt einige Neuigkeiten. In der Taverne kann er Sardar überzeugen (1 3) Hilfe zu leisten. JM schenkt ihm seine Waffe und die Revolution bricht aus.

Weiter geht's in die Türkei.

In Istanbul

Auf dem Rollfeld bekommt JM kein Benzin vom Verkäufer. Auf dem Weg in die Stadt bemerken Kate und JM einen kleinen Jungen, der Orangen verkauft. JM findet in einer Seitenstraße den Offiziersclub und führt von dort ein kurzes Telefongespräch mit Lomax. Danach wird Jake von den Truppen des Sultans verhaftet. Kate tauscht Ihre Brosche beim Händler und vermehrt Ihr Geld beim Glücksspiel. Darauf geht sie zum Orangenverkäufer und wirft aus Versehen seinen Wagen um. Sie entschuldigt sich und erhält von Ihrem jungen Verehrer eine Blume. Jetzt kauft sie ein Kamel für 200 Shekel.

Sie geht zurück zum Laden und kauft dort eine Säge. Jetzt macht sie sich mitsamt Kamel auf zum Palast. In einer Seitengasse trifft sie eine Frau und schenkt ihr die Blume. JM wird gerettet und die beiden flüchten zum Stadttor. Dort schenkt Kate dem Jungen das Kamel und Jake murmelt ein paar Entschuldigungen (2 3).

Am Flughafen angelangt sehen die beiden wie ihr Flugzeug in Flammen aufgeht. Sie flüchten zum Bahnhof und kaufen eine Fahrkarte für den Orient-Expreß.

Im Zug

Szene als JM: 1 1 3 3

Szene als Kate: 2 1 3

Das Happy-End ist jetzt unvermeidlich. Es sei denn, Ihr laßt Euch auf die Actionsequenz ein und verliert.

Corporation

Frank Merkle aus Frankfurt/M. ging unter die 3-D-Rollenspieler und kehrte mit einer Komplettlösung von Core-Designs eigenwilligem Hochhausabenteuer zurück.

Wir beginnen mit der Auswahl des Charakters. Grundsätzlich ist es egal, welchen Charakter wir uns aussuchen, er sollte allerdings ein menschliches Wesen sein. Die Wahl des Zubehörs ist am besten folgende:

1* Gun 1, genügt völlig
1* Stun Bomb
1* Computer
3* First Aid
10* Refill

und weil das Geld ja weg muß, nehmen wir noch 1* Armour 2.

Und los geht's. Wir befinden uns in Level K.5. Rechts unten im Eck (im Aufzug), auf der rechten Seite des Bildschirms, sehen wir unseren Helden samt seiner Taschen; auf der Brust befindet sich ein besonders großes Rechteck, das wir jetzt anklicken, rechts unten im Bildschirm sollte nun der Computer als Grafik sichtbar sein.

Wir schalten ihn ein, indem wir auf das Handsymbol klicken. Jetzt bekommen wird den aktuellen Kartenausschnitt auf dem Screen zu sehen. Wo wir uns derzeit befinden, kennzeichnet ein blinkender Punkt, der unseren Charakter darstellt.

Nun bewegen wir uns mal aus dem Aufzug und gehen ein paar Schritte nach Norden an die auf dem Plan markierte Stelle Nr. 1. Dort finden wir einen Drink, den wir dankend in unser Inventory aufnehmen. Schnell zurück zu unserem Aufzug, er ist die einzig sichere Stelle. Heil angekommen, operaten wir das "Auge", begeben uns an die Aufzugtür und sehen rechts in der Ecke des Screens einen Schalter für den Aufzug. Nun klicken wir auf die Hand und der Schalter befindet sich nun in unserem Action Screen. Wir klicken jetzt nur noch nach oben oder unten (egal) und nach ein paar Sekunden öffnet sich die Tür.

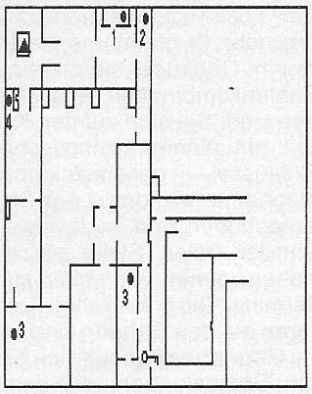
Jetzt könnt Ihr anfangen, Euer Inventory Stück für Stück teilweise abzulegen und umzustapeln. Es paßt alles rein! Wenn Ihr alles richtig untergebracht habt, muß ein Quadrat im Bereich der Arme freigeworden sein. Es ist nicht zu empfehlen, Dinge im Aufzug zu lassen, da sie bei einem erneuten Betreten nicht mehr aufzufinden sind. Diese Aktion war notwendig, um den zu erwartenden Lock-Pick verstauen zu können, ohne zu viel Zeit durch einen Angriff zu verlieren.

Eine kleine Erklärung zum Drink: Auf der linken Seite unseres Bildschirmes ist nochmals unser Körper als Grafik dargestellt. So ungefähr in der Mitte der abgebildeten Anatomie ist ein kleiner roter Balken, direkt unter der "Damage" Anzeige. Dieser Balken darf nie ganz erloschen sein, denn dann erlischt unserem Charakter die Fähigkeit, wach zu bleiben. In diesem Falle schläft er aus Müdigkeit und Überanstrengung ein und wird automatisch vom Sicherheitspersonal zwangsarretiert.

Wenn das passiert ist, sollte man besser wieder von vorne anfangen oder die vorher gesicherte Partie fortsetzen.

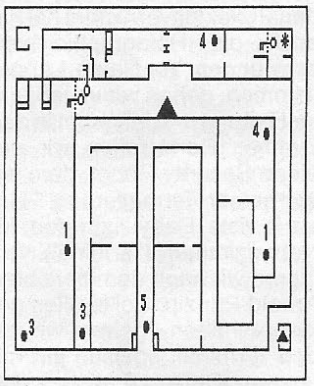
Nun gehen wir weiter in Richtung Terminal, das mit einem * in den Karten verzeichnet ist. Auf dem Weg zum Terminal finden wir einen Nebenraum (4 auf der Karte) einen Lock-Pick (elektronischer Dietrich). Er öffnet uns die Türen im Gebäude, die mit einer Zahlenkombination verschlossen sind. Sie sind auf den Karten mit einem symbolischen Schlüssel gekennzeichnet. Nachdem wir den Lock-Pick aufgehoben und im Inventory an der freien Stelle plaziert haben, gehen wir weiter zum Terminal. Die bräunlichen Kreaturen auf den Gängen sind keine Gegner, es handelt sich hier um Spiegelungen, die durch einen in der Wand verborgenen Projektor auf den Gang geworfen werden. Sobald man den Projektor vernichtet hat, ist auch die Holographie verschwunden. Vor Raum 1 angekommen, gehen wir in gebückter Haltung und langsam in das Zimmer. Dort treffen wir auf einen Security Robot, dem wir vor seiner Terminierung "Hasta la vista, Baby!" zurufen. Im Nebenzimmer (Terminal) verfahren wir nach dem beliebten Arnold-Prinzip. Sollte alles geklappt haben, gehen wir an den Terminal, speisen ihn mit unserer ID-Card (befindet sich in unserem Inventory unter dem Computer) und drücken mit dem Mauszeiger auf "Update Access". Jetzt haben wir unseren Helden eine Security-Stufe höher gebracht, dies ist erforderlich, um im Aufzug eine neue Etage zu erreichen. Nun wieder raus auf den Gang und zum Aufzug in der gegenüberliegenden Ecke, der mit einem Kreuz gekennzeichnet ist. Dort angekommen, operaten wir das "Auge", begeben uns an die Aufzugtür und sehen auf dem Bildschirm rechts unten im Eck ein Icon für den Aufzugknopf. Wir operaten den Mauszeiger auf die Hand und der Schalter befindet sich in unserem Screen. Wir klicken jetzt wieder nach oben oder nach unten und nach ein paar Sekunden öffnet sich die Tür. Wir gehen hinein, begeben uns zum Bedienpult in der Ecke und füttern es mit unserer ID-Karte. Dann geht es ins Kellergeschoß K.4. Dort angekommen, arbeiten wir uns an Punkt 1 heran und nehmen einen First Aid Koffer auf, der unsere etwas intensiveren Verletzungen einmalig heilen kann. Jetzt begeben wir uns nach Raum 1, nehmen dort aber nichts auf (es sei denn, jemand hat sich einen Androiden ausgesucht, der elektronische Bauteile benötigt).

Level L.1



1 Stun Bomb
2 Chemicals
3 Refill
4 Granate
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick

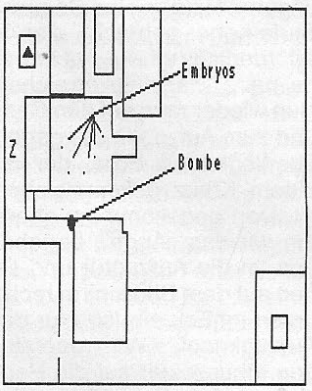
Level L.2



1 Stun Bomb
3 Refill
4 Granate
5 Holographie
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick

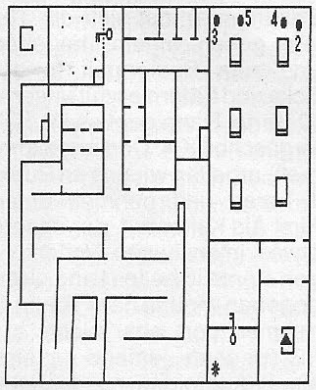
✱ Terminal

Level L.3



▲ Anfangsposition
▲ Endposition
Z Fluchtpunkt vor der Detonation

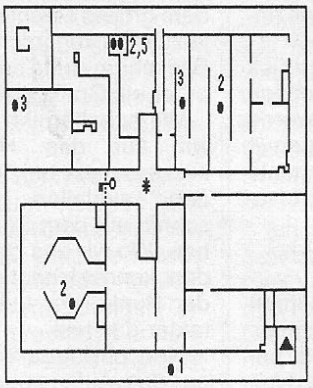
Level L.4



2 Refill
3 Power Pack
4 Elekronische Bauteile
5 First Aid
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick

✱ Terminal

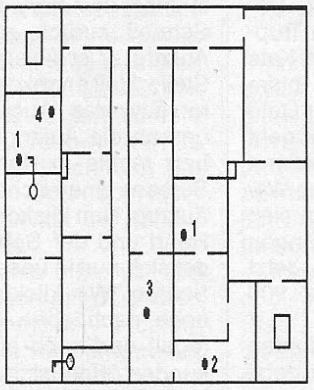
Level L.5



1 Desruptor
2 Refill
3 Power Pack
5 First Aid
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick

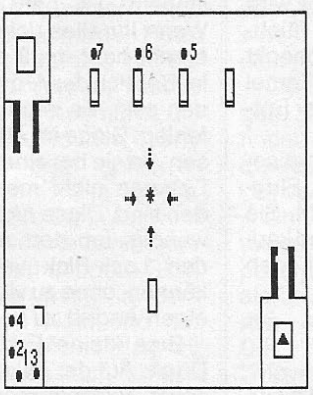
✱ Terminal

Level L.6



1 Granate
2 Refill
3 Power Pack
1 Chemicals
4 First Aid
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick

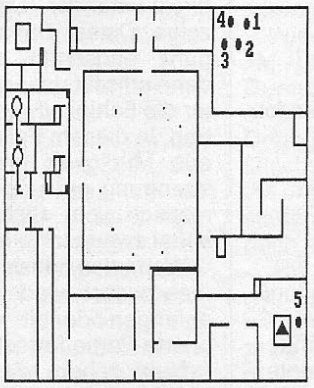
Level L.7



1 Chemicals
2 Refill
3 First Aid
4 Elekronische Bauteile
5 Stun Bomb
6 Granate
7 Power pack
▲ Anfangsposition
▲ Endposition

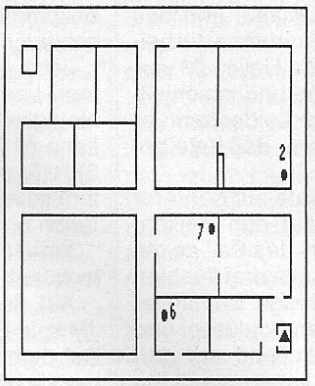
✱ Terminal

Level L.8



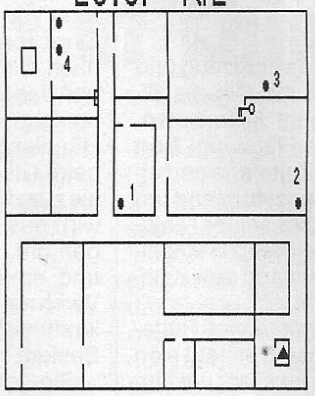
1 Granate
2 Chemicals
3 Refill
4 Elekrt. Bauteile
5 Power pack
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick

Level K/1



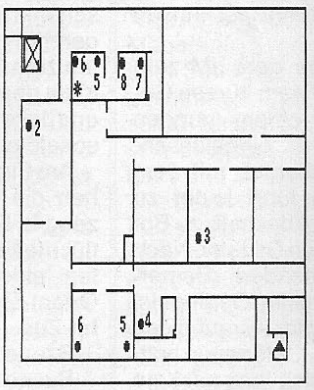
2 Refill
6 Chemikals
7 Narcotics
▲ Anfangsposition
▲ Endposition

Level K/2



1 Atemmaske einfach
2 Desruptor
3 Power Pack
4 Stun Bomb
▲ Anfangsposition
▲ Endposition

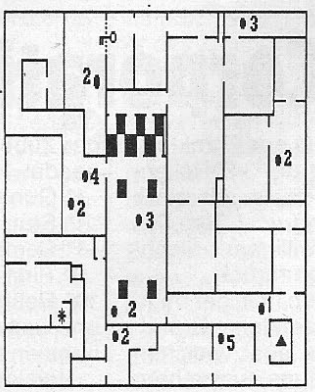
Level K/3



2 Desruptor
3 Power Pack
4 Stun Bomb
5 First Aid
6 Lock-Pick
7 Refill
8 Chemicals
▲ Anfangsposition
☒ Endposition

✱ Terminal

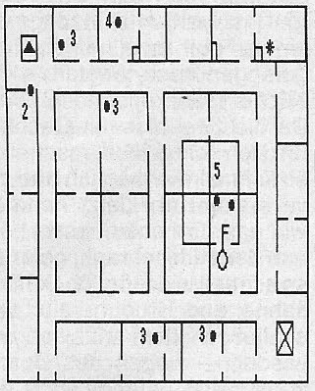
Level K/4



1 First Aid
2 Refill
3 Power Pack
4 Stun Bomb
5 Elektr. Bauteile
▲ Ausgangspunkt
▲ Endposition
nur mit Lock pick

✱ Terminal

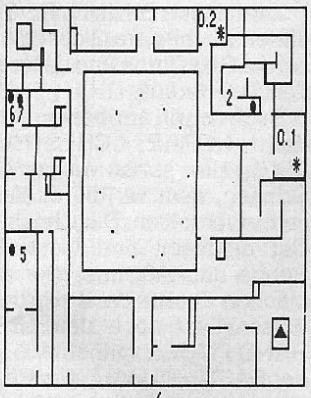
Level K/5



2 Drink
3 Refill
4 Lock Pick
5 Hologramm
5 Holoscanner
Endposition
▲ Anfangsposition
nur mit Lock pick

* Terminal

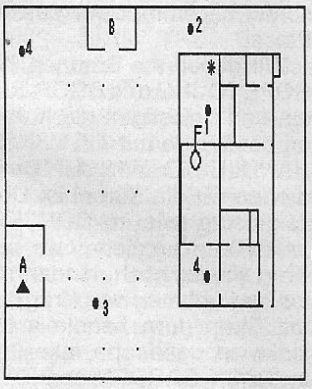
Level E.0



1 Power Pack
2 Desruptor
3 Granate
4 Chemicals
5 Refill
6 First Aid
▲ Anfangsposition
▲ Endposition

* Schleuse nach 0.1 / 0.2

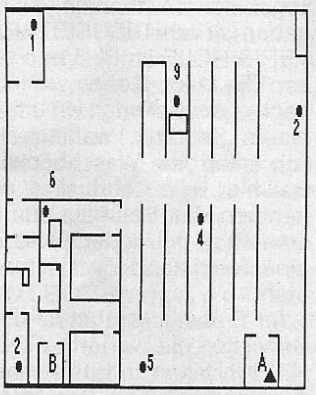
Schleuse 0.1



1 Refill
2 Granate
3 Narcotics
4 Chemicals
B zu Schleuse 2.0
A zu Level E.0
▲ Anfangsposition
▲ Endposition
nur mit Lock pick

* Terminal

Schleuse 0.2



1 Refill
2 Granate
4 Chemicals
5 Lock pick
6 Stun Bomb
9 Holographie
A zurück nach Scleuse 0.1
B zurück nach Level E.0
▲ Anfangsposition
▲ Endposition

Weiter Richtung Terminal — wir durchqueren einen Raum, auf dem wir ein Refill finden, an dem wir dringend unseren Drink auffüllen müssen. In dieser Situation macht man folgendes: Man klickt den Drink an, so daß er im Screen erscheint oder abgebildet wird, dann klickt man das Körperteil an, an dem man ein Refill vermutet oder es sich bereits befindet, operatet die Hand und der Drink ist wieder voll. Das Refill, das sich im Terminalraum befindet, nehmen wir auf und verstauen es. Um an das Terminal zu kommen, sind vorher die Blumen abzuschießen. Sie austrocknen zu lassen würde leider zu lange dauern, oder waren sie aus Plastik?

Am Terminal upgradet man sich und füllt seine verlorengegangene Power auf. Es ist auch von Vorteil, seine Gun aufzuladen. Dann sollte man absichern. Wenn man nichts abbekommen hat, gehe man zum Aufzug zurück. Am Aufzug angekommen, drückt man sich in das Erdgeschoß E.0. Von hier aus gehen wir möglichst schnell zum Schleusen-Terminal 1. Mit großen Gefechten ist hier nicht zu rechnen. Am Schleusen-Terminal angekommen, geben wir dort erst unsere ID-Card ein, danach die Zahlenkombination 9831. Jetzt klicken wir "Enter" und drücken danach auf den gelben, eckigen Knopf. Nun befinden wir uns auf dem Weg in die Schleuse 1.0 (Werksgelände). Sollte alles geklappt haben, sind wir jetzt im Aufzug am Vorplatz des Gebäudes. Jetzt wird es schon ein bißchen schwieriger; hier laufen nämlich ein paar Dirty Harrys duch die Gegend, die dem T 1000 seinen Auftrag, die Menschheit zu retten, vermiesen wollen.

Man sollte sich nicht auf seinen Pfadfinderkurs verlassen und verzichtet hier besser auf Extravaganzen. Nochmals ein kleiner Tip: Bei einem Gefecht oder kurz vor einem solchen sollte man sich hinknien, sich kurz drehen und die Situation überschauen. In der Regel gehen die Schüsse über einen hinweg. Auf eine Schlägerei mit den Dirtys sollte man sich auch nicht einlassen, allzuleicht bekommt man die Backe voll. Weiter: Wir verlassen den Aufzug und laufen geradeaus über den Platz, hin und wieder eine Straßenlaterne, bis wir die Einsatzzentrale des Gebäudeschutzes erreicht haben. Hier, auf der nördlichen Seite, finden wir den Eingang.

Wir betreten den Komplex, zerstören die Videokamera auf dem Weg zum Terminal und begeben uns in alter 007-Manier (gebückte Haltung) in das erste Zimmer. Wir wiederholen dieses Zeremoniell, bis wir vorm Zimmer des Terminals stehen. Hier kommt unser Lock-Pick zum Einsatz. Ist die Türkombination gefunden, öffnet sich die Tür selbständig, man sollte jetzt bereits in der Hocke sein, um seinen Widersacher ruhigzustellen. Da sich die Tür aber leider recht schnell wieder schließt, geht man einfach in gebückter Haltung in den Raum (nicht zu weit, er kann uns ja auch recht massiv die Dachpappe einbiegen)! Haben wir ihn in den Himmel geschickt, ab zum Terminal, upgraden, neue Energie holen und speichern. Jetzt zurück zur Schleuse, ID-Card, Codenummer und gelber Knopf — schon sind wir wieder in E.0.

Von dort zurück zum Aufzug, im Aufzug angekommen, speichern. Jetzt nach L.7, einer wirklich haarigen Etage. Hier muß man abgesichert haben. Ziel ist es, in dieser Etage das Terminal zu erreichen (endlich mal was anderes!!), dieses jedoch steht in der Mitte der Halle. Nun los — ein Indianer kennt keinen Schmerz! Wir sind noch im Aufzug und ich kann mit Sicherheit sagen, daß vor dem Aufzug schon eine der Kreaturen lauert, also Achtung!

Hat man den grünen Schleimbeutel abserviert, geht man zum Halleneingang, nimmt seine Beine unter den Arm und rennt was das Zeug hält Richtung Terminal. Falls die Attacken zu hart werden, einfach die Stun Bomb werfen (nicht Bomb!). Am Terminal wie immer: upgraden und energy. Zurück zum Aufzug und es ist vollbracht — toll, was?!

Im Aufzug erstmal absichern, dann nach L.5, hier wieder recht schnell zum Terminal.

Mit viel Gegenwehr ist hier nicht zu rechnen. Upgraden (6), energy und weg zum Ausgangspunkt Aufzug. Hier (wie schon so oft) angekommen, drücken wir uns nach L.4. Hier ist der große Raum zu meiden, nur durch die kleinen gelangt man zum Terminal. Gefechte gibt es hier ansonsten keine. Angekommen skillt man sich, füllt die Energy auf und geht raus zum Aufzug nach K.3. In dieser Etage ziehen wir keinerlei Erkundungen ein, wir laufen lediglich zum gegenüberliegenden Aufzug und fahren hoch zu L.3. Dort angekom-

men, plazieren wir die Bombe an der auf der Karte angegebenen Stelle. 30 Sekunden Zeiteinstellung dürften genügen — wir retten uns in die Distanz, Richtung Aufzug (Fluchtpunkt).

Nach der Detonation gehen wir an den Zündungspunkt der Bombe zurück und laufen nach Norden zu den Brutkästen, in denen sich die Embryos befinden, schießen auf einen der Brutkästen und unterbrechen damit die Entwicklung dieses armen Wesens.

Haben wir das getan, nehmen wir den Embryo sorgsam in einer unserer Taschen mit und gehen zurück zum Aufzug.

Dann bestehen wir noch einige kleinere Gefechte und drücken uns nach E.0. Von dort begeben wir uns wieder zur Schleuse 0.1, geben 9831 ein und drücken den gelben Knopf.

Jetzt befinden wir uns im Aufzug und verlassen denselben mit dem wohligen Gefühl, ein echter James Bond zu sein.

Wonderland

Gabriel Müller-Ebeid aus Rüdesheim hat Alice heil durch alle Gefahren des Wunderlandes gesteuert.

Zuerst sitzt die liebe Alice in der RIVER BANK und langweilt sich fast zu Tode. Zum Glück sind wir ja da und führen Sie zum Birnenhain. Beim PEAR GROVES pflückt Alice sich gleich eine Birne, die sie erreichen kann, bzw. die Laterne (wenn nach einiger Zeit nämlich das weiße Kaninchen vorbeiläuft, verwandeln sich die Birnen in Laternen). Kommt also nach einigen WAITS das weiße Kaninchen vorbei, folgen wir ihm übers FIELD zum RABBIT HOLE. Im RABBIT HOLE kriechen wir nach Süden und fallen durch das Kaninchenloch. Weil mir nichts Besseres einfällt, nehme ich doch gleich mal das Marmeladenglas mit, das auf einem der Regale steht.

Nun sind wir in der PASSAGE angelangt, stehen auf (stand up) und untersuchen den Blätterhaufen. Dort finden wir den NUMBER 10 KEY, den wir gleich einstecken. Außerdem befindet sich in dem Raum eine Tür mit dem Buchstaben C. Nun gehen wir aber erst einmal in die LONG HALL und finden nach einem schnellen SEARCH eine Glasbox und unter dem Tisch eine Flasche. Beide laden per Etikett zum Verzehr ein. Das Essen und Trinken lassen wir vorerst einmal sein! Erst im MUSIC ROOM nehmen wir, sobald einer der tanzenden Stühle neben dem Piano steht, die Notenblätter weg. Nun stehen die Stühle still und wir können nach einem OPEN-Befehl des Pianos auf den Stuhl neben dem Piano die Flüssigkeit in der Flasche trinken.

Wir erreichen sofort den KEY IN G, wenn wir ins Piano hüpfen. Schnell wieder auf dem Boden können wir außerdem den KEY IN C mitnehmen. Zurück in der LONG HALL warte ich auf das Kaninchen, das einen blauen Fächer und Handschuhe in derselben Farbe vergißt. Beides nehme ich auf und kann durch die Tür mit dem C (aufgeschlossen mit KEY IN C) ins BROOM CUPBOARD gelangen. Hier finden wir einen "Kartenschuh" und Kleiderbügel plus Overall. Alles muß ich mitnehmen. In der LONG HALL kann ich nach einem kurzen "frische Luft zufächern" ein klein wenig schrumpfen. Wir werden, nachdem wir den Overall angezogen haben, vom Kaninchen aufgefordert, als Dienstmädchen rosa Handschuhe und Fächer zu besorgen.

Er würde dann an der Eingangstür des Palastes warten, sagt er noch und verschwindet. Freundlicherweise gibt er mir einen Schlüssel und läßt die Eingangstür offen (White Door). Gehen wir also nach Osten, kommen wir endlich ins Wunderland.

Bei den PALACE GATES bekommen wir eine galante Aufforderung des Herzbuben, ihm doch die Siruptörtchen aus der Speisekammer der Herzkönigin zu stehlen. Dafür werde er uns aus dem gar nicht mal so schlechten Traum heraushelfen. Nachdem er gegangen ist, nehmen wir von einem Stockinsekten (verjagen durch Aufnehmen ins Inventory) seinen Stock (ganz schön viel Phantasie, die liebe Alice) und gehen zum FRONT GARDEN des RABBIT'S HOUSE. Wir müssen nun die Wäscheklammer nehmen und (UNTIE WASHING LINE) die Wäscheleine vom Baum losbinden. Die Haustür wird mit dem Haustürschlüssel geöffnet und wir können eintreten.

Im Haus gehen wir erst einmal nach oben, um brav die gewünschten Utensilien zu beschaffen. Die Tür ist zwar abgeschlossen, aber wir intelligenten Wesen legen das Notenblatt erst einmal unter die Tür. Dann öffne ich die Standuhr und finde eine von 13 Spielkarten, die ich im Verlauf des Spieles noch auffinden werde (Karo 6). Die Karte verschwindet nun im Kartenschuh. Wir nehmen noch den RIGHT HAND POUCH mit. Leider muß ich jetzt wieder 'runtergehen, obwohl ich das auch schon vorher hätte erledigen können. In der KITCHEN des Hauses nehmen wir das Ei mit und die Tasse aus dem Schrank. Durch den Garten gelangen wir in den GARDEN SHED, wo wir mit dem Schraubstock noch den Kleiderbügel geradebiegen (put coathanger into vice, straighten coathanger and open vice). Dann schnell zurück ins oberste Stockwerk.

Dort kann man nun den Ex-Kleiderbügel ins Schlüsselloch stecken und der Schlüssel fällt auf das Notenblatt. Nehmen wir nun mit dem Notenblatt den Schlüssel auf, können wir die Bedroom door aufschließen. Im WHITE RABBIT'S BEDROOM finden wir nach einigem Suchen rosa Fächer, rosa Handschuhe und eine Quarzflasche, die einen Zaubertrank enthält. Nach dem Verlassen des Wunderlandes holen wir uns endlich eine Aufgabe, die uns Arbeit bereiten wird. Auf den PALACE GROUNDS entdecken wir Gartenhandschuhe, die wir ins Inventory befördern.

Die Wooden Door können wir eh nicht öffnen, also gehen wir weiter IN FRONT OF THE PALACE, wo wir die Tasse in den MIST (engl.!) halten. Nun gehen wir mit Brausepulvertasse zum Haus der Herzogin, da wir in den Palast nicht ohne Paß hineinkommen. In der LOUNGE des DUCHESS' HOUSE nehmen wir klammheimlich das Brillenetui mit. Nehme ich die GAZETTEN vom Tisch, kann ich meine zweite Karte aufnehmen (Karo 2), die gleich im Kartenschuh landet. Nun lege ich besser die Gazetten wieder ab.

Im DINING ROOM kann ich zwar den Paß betrachten, jedoch nicht aufnehmen. Ich gehe also nach oben. Im DUCHESS' BEDROOM finden wir nur ein paar Hausschuhe, die wir sofort aufnehmen und anziehen. Jetzt ist "Trampel" Alice wenigstens auf leisen Sohlen unterwegs.

Im COOKS' BEDROOM ziehen wir die Gartenhandschuhe an und gehen nach Osten direkt in den Speiseaufzug. Gegen den Pfeffer hilft nur die Wäscheklammer auf der Nase (put on Nose). Nun machen wir einen "pull rope" Befehl und gelangen nach Westen in die Küche (sehr schöne Grafik). Da die zwei hier mit Geschirr um sich schmeißen, mache ich so schnell wie möglich und save erstmal ab. Jetzt nehmen wir das Tranchiermesser, öffnen den Kühlschrank, nehmen so schnell wie möglich Schlagsahne und Krug heraus und schließen den Kühlschrank wieder — wegen des Durchzugs. Jetzt gelangt noch der Glasschlüssel in unser Inventory und Alice sollte über den Aufzug den Raum wieder verlassen.

Zurück im DINING ROOM öffnen wir mit dem Glasschlüssel die Glasvitrine und nehmen den Paß heraus.

Suchen wir am besten jetzt den HORSE CHESTNUT TREE. Hier sehen wir nur ein Grinsen, dem wir die Schlagsahne vorsetzen. Die Cheshire Cat erscheint und leckt die Sahne auf, läßt uns aber ein bißchen Zucker da. Außerdem müssen wir noch den LEFT HAND POUCH mitnehmen. In der EASTERN HALL des Palastes zeigen wir dem Wächter den Paß und geben dem Kaninchen dort seine Handschuhe und den Fächer. Als Dankeschön bekommen wir dessen Pinsel.

Wir geben am Brunnen TIE ROPE TO JUG und DROP JUG ein und befestigen die Kurbel an der Winde mit TIE WINCH HANDLE TO WINCH. Dann drehen wir die Kurbel im Uhrzeigersinn (wie im CONSERVATORY). Nun ziehen wir den Krug wieder hoch, binden ihn los und nehmen den Krug voll mit Sirup (turn handle anticlockwise, untie rope, take jug). Im BACK GARDEN des RABBIT'S HOUSE ziehen wir die Klammer wieder auf die Nase und durchsuchen mit der Mistgabel aus dem Garten der Herzogin den Misthaufen. Dann gehen wir zum DISUSED BEAVER'S HOLE im Fluß und öffnen die Luke. Gehen wir jetzt nach oben, befinden wir uns in einem Schrank, wahrscheinlich unter dem Waschbecken, weil hier viele Rohre sind. Wir nehmen das Schmalz aus (!) dem Kübel mit. In der Küche ist eine Teetruhe, die wir mitnehmen.

Im Frühstücksraum ist eine Serviette, die wir mit FOLD NAPKIN falten und ins Inventory aufnehmen. Den Segeltuch-

sack aus dem Hutzimmer nehmen wir auch mit. Nun gehen wir zur MAD TEA PARTY. Nachdem wir uns darüber aufgeregt haben, daß diese Grafik nichts mit der auf der Packung zu tun hat (wäre schöner gewesen), klettern wir auf die Tafel. Nun essen wir ein Stück von der rechten Seite des Pilzes, das sich immer noch im RIGHT HAND POUCH befindet. Nun klettere ich schnell auf die Teekanne und esse noch ein Stück des "rechten Pilzes". Wir lassen Alice nun schnellstens in die Teekanne klettern und versuchen irgendwie mit der Maus zu sprechen. Die Maus wälzt sich jetzt im Schlaf und wir nehmen schnell die Karo 10. Nun klettern wir schnell zurück, um über die Tafel wieder auf dem Boden zu stehen.

Wir essen nun am besten noch ein Stück Pilz aus der LEFT HAND POUCH, um zu wachsen. Jetzt haben wir diesen Part gelöst und kehren auf demselben Weg zur UNDER THE FOOTBRIDGE zurück, wo wir den Karo Buben finden. In der PALACE KITCHEN geben wir dem Chefkoch den Sirup, die Brotkrumen und das Schmalz. Oben im ROYAL OBSERVATORY stellen wir uns auf die Teetruhe, legen die große Linse ins große Ende des Teleskops und entspechend die kleine in das kleine Ende (PUT LARGE LENS INTO LARGE END AND THE SMALL LENS INTO THE SMALL END). Jetzt können wir das Teleskop benutzen.

Wir schließen das linke Auge und schauen durch das Teleskop. Nun drehen wir es so lange, bis es nach Südosten auf das Baumhaus zeigt und wir die nächste Spielkarte sehen können. Nun nehmen wir die Stiefel über den Keller mit (wo wir sie vorher auch abgelegt haben) und gehen zum WALLED GARDEN zurück, ziehen die blauen Handschuhe an und öffnen den Segeltuchsack. Dann nehmen wir den Igel, legen ihn in den Sack und schließen den Sack wieder.

Auf dem Baumhaus stecken wir Alice's Arm in das Loch und nehmen die Karo 9 auf. Am OLD TREE schließen wir die Silbertür mit unserem silbernen Schlüssel auf. Dann sind wir in der LONG HALL, wo wir ein Stück Pilz von der rechten Seite essen und kleiner werden. Jetzt können wir durch die TINY DOOR gehen, die im Westen liegt. Wir müssen dazu den Vorhang beiseite ziehen und die Tür aufmachen. In der PASSAGE arbeiten drei Spielkarten an einem der Büsche mit weißen Rosen. Wir helfen ihnen, die Büsche mit dem Pinsel anzustreichen. Als Dank dafür erhalten wir einen Sack Mehl. Mit dem Nagellackentferner reinigen wir den Pinsel wieder (nicht ablegen!). Der passende Befehl dazu lautet: DIP PAINT BRUSH INTO NAIL VARNISH REMOVER.

Nun gehen wir bis zum schlafenden Greif. Da er mir sonderbar vorkommt, wecke ich ihn erst einmal. Jetzt muß ich mir die gesamte englischsprachige Unterhaltung Schildkröte-Greif anhören. Immer nur LISTEN TO THEM oder auch nur LISTEN eingeben. Sie sagen, daß die Spielkarte, die zuerst im Gericht war, mehr gilt als die, die später kommen, auch wenn deren Wert höher ist. Nun tausche ich die Schuhe gegen Stiefel aus und gehe zum Ententeich.

Am DUCK POND betreten wir den Teich und nehmen die Karo 5 auf. Wir können jetzt die hölzerne Tür mit dem Holzschlüssel aufschließen. Wir ziehen die Stiefel aus und legen sie ab. Dann ziehen wir die normalen Schuhe wieder an. Später müssen wir dann um den Teich herumgehen (!!!), da wir sonst mit Fieber wieder aufwachen. Nun klettern wir auf den Thron der Königin, und essen ein Stück Pilz auf der LEFT HAND POUCH. Wir geben PULL BELL PULL ein und die Wand gleitet zur Seite. Wir gehen in den Geheimgang hinter der Wand und finden den Karo König und einen roten Schlüssel.

In der Küche geben wir dem Chefkoch das Mehl und der Tölpel wirft uns doch tatsächlich einen Glasschlüssel zu. Bevor dieser am Boden zerschellt, geben wir zweimal GET CRYSTAL KEY ein. In der BANQUET HALL öffnen wir mit dem neuen Schlüssel die Glastruhe und nehmen die Einladung zum Krocketspiel der Herzogin. Jetzt braucht das phantasievolle Kind nur noch einen Schläger fürs Krocketspiel. Also gehen wir noch einmal zum WHITE RABBIT'S BEDROOM und tauchen den Pinsel in die weiße Farbe. Dann machen wir mit PAINT EGG das Ei ganz weiß. Wir müssen nun zum GIANT ELM TREE gehen. Um einen langen Hals zu bekommen, trinken wir die Flüssigkeit aus der Quarzflasche. Dann legen wir das Ei in den Mund von Alice und warten mit WAIT, bis der Hals gewachsen ist.

Dann geben wir DROP BREAKFAST EGG INTO NEST ein und warten, bis der Hals wieder normal ist. Dann warten wir ab, bis unsere Punktzahl gewachsen ist. Weil alles so spaßig war, essen wir den Kuchen und wachsen wiederum. Der Kuchen befindet sich in der Glasschachtel. Sind wir dann ein bißchen gewachsen, nehmen wir den frisch gebrüteten Flamingo aus dem Nest und warten, bis wir Normalgröße erreicht haben. Zurück beim SOUTH OF DUCK PONDS zeigen wir dem Wächter die Einladung ein- oder mehrmals (wenn man ihn nerven will) und wartet, bis die Gäste eintreffen.

Dann auf nach Südwesten. Auf dem CROQUETT GREEN öffnen wir den Leinensack und nehmen den Igel heraus. Wir geben jetzt HIT HEDGEHOG WITH FLAMINGO ein und folgen dem rollenden Igel. Der rollt UNDER THE BRAMBLE HEDGE, wo wir unsere letzte Spielkarte finden, das Karo As. Dann gehen wir um den Ententeich zum TAILOR'S COTTAGE, wo der Schneider plötzlich da ist. Wir geben ihm den SUIT OF DIAMONDS, der ein hübscher Anzug geworden ist, worauf der Schneider verschwindet und wir den Schlüssel aus dem Overall des Kochs nehmen können.

Wir gehen in den Palast und schließen in der EASTERN HALL mit dem roten Schlüssel die Tür zum Raum der Wächter zu, um später nicht verhaftet zu werden. Jetzt schließen wir in der PALACE KITCHEN die Tür zur Speisekammer mit dem Schlüssel des Kochs auf und nehmen die Törtchen. Wenn nach ein paar WAITS der Herzbube kommt, schubst dieser uns in den COURTROOM. Dort werden wir nun wegen Diebstahls angeklagt. Die Liste der Geschworenen wird vorgelesen und siehe da — hier tauchen die Karokarten wieder auf, in der Reihenfolge, in der man sie eingesammelt hat (am besten vorher aufschreiben).

Nun wird immer eine Karte zur Anklage aufgerufen und man muß eine zur Verteidigung bestimmen, die immer früher dagewesen (eingesammelt) sein muß. Bei uns war die Reihenfolge also 6, 2, 7, Dame, 4, 9, 8, 10, Bube, 3, 5, König, As. Zuerst wird nun die 7 zur Anklage aufgerufen. Dann wählen wir die 2. Nun wählen wir gegen 5 die 3, gegen den Buben die 10, gegen die 9 die 4, gegen den König die 8, gegen das As die Dame. Jetzt kann für die 6 nichts Neues mehr gewählt werden — ich bin frei.

Uncharted Waters

Marco Küchemann aus Liederbach macht Columbus Konkurrenz und hat alle Städte in Koei's Strategiespiel entdeckt. Mit seiner nützlichen Liste steht einer gewinnbringenden Routenplanung nichts mehr im Weg.

UNCHARTED WATERS

Acapulco	N15;W110 keine
Aden	N10;E40 Olive Oil,Grain,Cotton,Wool,Quartz.
Alexandria	N35;E10 Olive Oil,Grain,Cotton,Cloth.
Algiers	N35;E10 Olive Oil,Wine,Cloth.
Antwerp	N55;W10 Cheese,Grain,Cloth.
Argin	S00;W10 Gold.
Baghdad	N30;E50 Olive Oil,Grain,Cotton,Wool,Carpet,Artwork.
Bordeaux	N50;W05 Cheese,Grain,Cloth,Firearms,Porcelain,Wine.
Calicut	N05;E75 Grain,Cotton,Pepper.
Caracas	N05;W75 Cotton.
Ceylon	N00;E80 Grain,Cotton,Cinnamon

Chanchan	S30;W80 keine
Cochin	S00;E75 Grain.
Copiapo	S45;W70 keine
Da Nang	N10;E105 nichts
Diu	N25;E65 Olive Oil,Grain
Genoa	N50;E70 Olive Oil,Cloth,Wine.
Goa	N10;E70 Grain,Cotton,Cloth.
Hamburg	N60;E05 Cheese,Grain,Cloth.
Hormuz	N25;E55 Olive Oil,Grain,Cotton,Wool,Pimento.
Istanbul	N50;E10 Olive Oil,Wine,Cloth,Firearms,Artwork.
Jamaica	N10;W80 Cotton.
Lisabon	N50;W10 Olive Oil,Wine,Cloth,Firearms,Sugar.
London	N65;E00 Cheese,Grain,Cloth,Firearms,Porcelain,Wool.
Luanda	S20;E15 keine
Macao	N20;E110 Pearl,Porcelain.
Malacca	S00;E95 Grain,Pepper.
Majorca	N40;E10 Wine,Olive Oil,Cloth,Grain.
Marseille	N45;E05 Olive Oil,Wine,Cloth,Firearms.
Mecca	N25;E35 Olive Oil,Grain,Cotton,Wool,Carpet,Artwork.
Mombasa	S10;E40 Quartz,Cotton,Wood,Ivory.
Mozambique	S15;E40 Cotton,Wood,Gold.
Muscat	N20;E55 Olive Oil,Grain,Cotton,Wool.
Naples	N45;E10 Olive Oil,Wine,Cloth,Wool.
Nova Granada	S00;W85 keine.
Nagasaki	N30;E125 Porcelain,Silver.
Oslo	N65;E05 Cheese,Grain.
Panama	N05;W85 Gold,Cotton.
Pernambuco	S20;W40 Cotton.
Pisa	N45;E10 Olive Oil,Wine,Cloth,Artwork.
Rio de Janeiro	S90;W55 keine
Rio Grande	S35;W40 keine
Santo Domingo	N10;W75 Cotton,Coral.
Seville	N35;W20 Olive Oil,Wine,Cloth,Firearms.
Sofala	S25;E40 Cotton,Wood.
Sumatra	S15;E95 Grain.
Tanisk	N70;E150 keine
Trebizond	N45;E30 Olive Oil,Wine,Cloth.
Tunis	N40;E05 Olive Oil.
Valencia	N40;W10 Olive Oil,Wine,Cloth,Firearms,Wool.
Venice	N50;E10 Olive Oil,Wine,Cloth,Porcelain.
Veracruz	N20;W105 Cotton.
Verde	N10;W20 keine.
Virginia	N45;W75 keine
Zeiton	N25;E115 Pearl,Silk,Porcelain,Artwork,Raw Silk.

Another World

Frank Siebert aus Gelsenkirchen hat die seltsamen Welten von *Another World* heil erkundet und überläßt uns seine Erfahrungen.

Nach dem Auftauchen halten wir uns zunächst rechts. Wir kommen in eine Höhle (Bild 2), von deren Decke Würmer herabfallen. Diese werden durch den Druck auf den Feuerknopf zertreten.

Bild 3: Wie Bild 2.

Bild 4: Sobald das Monster erscheint, den Feuerknopf gedrückt halten und den Joystick nach links ziehen. So rennen wir durch bis Bild 0 und springen an die Liane (Joystick nach oben). Sobald die Liane gerissen ist und uns nach Bild 1 befördert hat, sofort nach Bild 4 weiterlaufen.

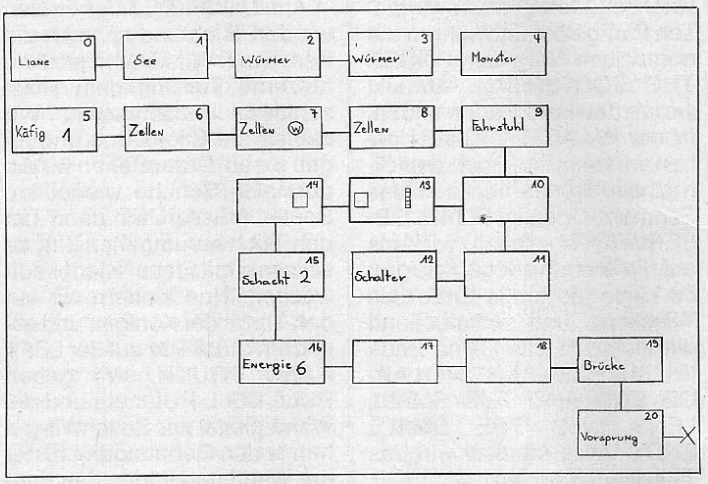


Bild 4: Wir treffen auf zwei Riesen, die das Monster töten und uns betäuben.

Bild 5: Wir erwachen in einem Käfig, der an der Decke hängt. Durch Hin- und Herschaukeln (Joystick gleichmäßig nach links und rechts bewegen) bekommen wir soviel Schwung, daß die Aufhängung reißt und der Käfig auf den Wächter fällt.

Als nächstes sollte man die Waffe aufheben. Diese hat drei Funktionen:

— Druck auf den Feuerknopf
= Laserschuß
— Feuerknopf ca. 2 Sek. gedrückt
= Schutzwall aus Energie
— Feuerknopf ca. 4 Sek. gedrückt
= Superschuß (zerstört feindliche Energieschilde, Türen und Felsen)

Unserem neuen Freund folgen wir nach Bild 8 (Vorsicht vor den Soldaten!).

Bild 8: Wir begeben uns in die Mitte des Raumes und bauen links von uns möglichst viele Schutzschilde auf (mit der Waffe), so daß uns der Soldat nicht stören kann. Hat unser Freund genug Zeit gehabt, die Türen zu öffnen, geht es weiter nach Bild 9.

Bild 9: Den Fahrstuhl benutzen und in Bild 12 den blinkenden Schalter durch einen Schuß zerstören.

Hoch nach Bild 13, wo die Tür durch einen Superschuß gesprengt wird. Jetzt schnell den Antigrav-Lift benutzen (Joystick runter) und weiter nach Bild 14.

Bild 14: Antigrav-Lift benutzen. Es erscheint ein Soldat von links. Durch die sich öffnende Falltür lassen wir uns in den Schacht (Bild 15) fallen.

Bild 15: Links, runter, rechts, runter, rechts, runter, rechts, runter, links, runter.

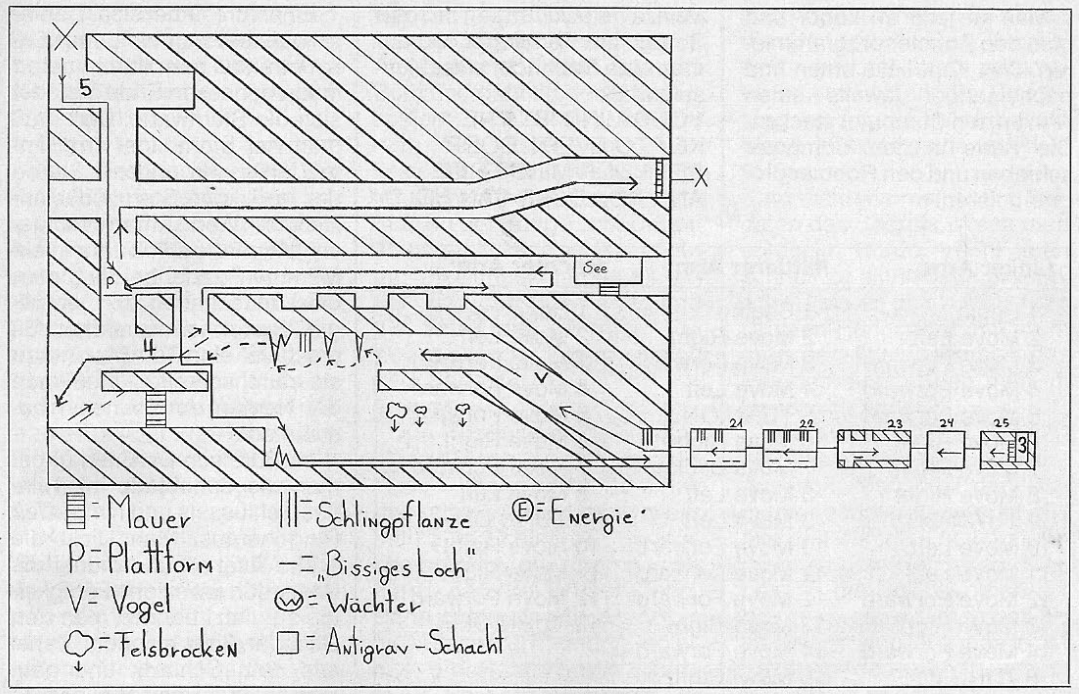
Bild 16: Nach links in die Kammer begeben, wo die Waffe durch einen Energiestoß aufgeladen wird. Die drei Türen auf der rechten Seite sprengen wir einfach weg. Weiter nach:

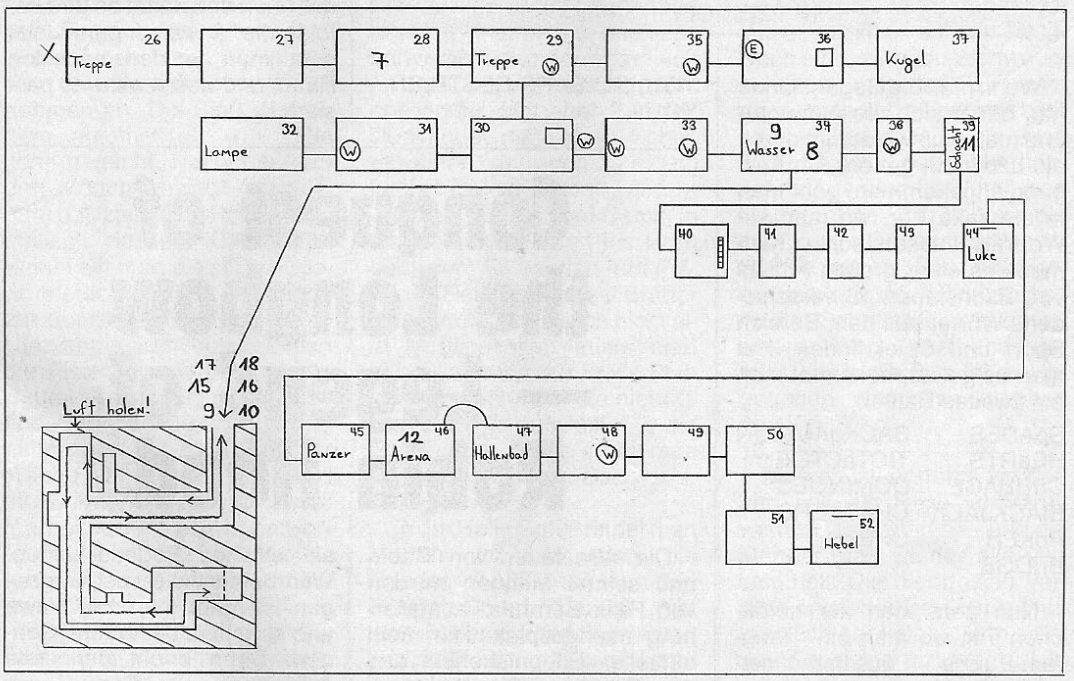
Bild 19: Mit Anlauf vom Rand der kaputten Brücke springen.

Bild 20: Wir landen auf einem Felsvorsprung und sprengen ein Loch rechts in die Felswand. Jetzt den Weg nehmen, der auf Blatt 2 beschrieben wird. Die Schlingpflanzen (ab Bild 21) möglichst schnell unterlaufen, bevor sie einen zu fassen kriegen.

Bild 22: Schlingpflanzen mit einem Superschuß abfackeln. Über den Abgrund (Bild 23) weiter nach Bild 25, wo wir die Mauer wegsprengen. Nun den Weg zurück (den roten Pfeilen folgen) bis wir auf einen Vogel treffen, der an der Decke hängt und schläft.

Den Vogel mit einem Schuß aufwecken und ihm ins nächste Bild folgen. An der Felskante stehenbleiben und warten, bis der Vogel von der Schling-





pflanze gefressen wird. Jetzt springen wir an die tropfsteinartigen Gebilde und hangeln uns weiter, bis wir auf dem großen Felsen landen. Den Sockel des Felsens von links wegsprengen und den roten Pfeilen folgen. Wir gelangen an einen Felsen, der den Grund des Sees abstützt. Die Stütze wegsprengen, so daß das Wasser in die Höhle fließt. Nun sofort umdrehen und zur Plattform (P) rennen. Den roten Pfeilen folgend treffen wir auf eine Wand (Weg damit!). Auf nach:

Bild 32: Wir schießen die Lampe von der Decke (von der Treppe aus). Zurück nach:

Bild 30: Wir lassen uns von dem Wächter ganz rechts im Bild (nicht sichtbar) K.O. schlagen. Sobald er uns aufgehoben hat, bekommt er (Feuerknopf und Joystick runter) einen saftigen Tritt in die Weichteile (Uff!). Schnell die Waffe aufheben und den Wächter erledigen.

Bild 33: Ab in die Mitte des Raumes und sofort links und rechts einen Schutzwall aufbauen. Den rechten Soldaten aus dem Weg schaffen und ab nach Bild 34 ins Wasser. Den Pfeilen folgen und das Luftholen nicht vergessen. Unten in der Höhle zerstören wir den Energiefluß durch einen Schuß. Zurück an die Oberfläche (rote Pfeile). Wir begeben uns nach:

Raum 35: Kurz vor den drei Türen einen Schutzwall aufbauen und langsam nach vorne gehen, bis die Türen sich öffnen. Der Soldat wirft jetzt Energiegranaten. Nun einen Schritt zurücktreten, so daß die Türen sich wieder schließen. Die Granaten prallen auf den Soldaten zurück und der Weg ist frei.

Bild 36: Energie aufladen.

Bild 37: Hinknien und den Reflex auf der linken Glaskugel beobachten. Bleibt dieser in der Mitte der Kugel stehen, schießen wir die Aufhängung der Kugel weg.

Bild 39: In den Schacht fallenlassen.

Bild 40: Sofort nach rechts und die Tür sprengen, dann durchstarten bis:

Bild 44: Unter die Luke an die Decke stellen und links so lange Schutzwälle aufbauen, bis unser Kumpel erscheint und uns seine Hand durch die Luke reicht (Joystick hoch).

Raum 45: Panzer besteigen.

Raum 46: Alle Knöpfe auf der Armatur ausprobieren, bis sich die Rettungskapseln vom Panzer lösen.

Bild 47: Weiterlaufen.

Bild 48: Schutzwall aufbauen und Soldaten erledigen (vier insgesamt). Weiter nach:

Bild 50: (Hoppla!)

In Bild 52 angekommen sofort nach rechts zu den Hebeln kriechen und warten, bis sich der Soldat in der Raummitte befindet. Jetzt den ersten Hebel betätigen (Feuerknopf). Nachdem der Soldat ausgeschaltet wurde, nochmals den Feuerknopf drücken (Antigrav-Schacht öffnet sich) und zur Raummitte kriechen.

Mit dem Betreten des Antigrav-Liftes ist das Spiel gelöst und man kann sich beruhigt die Schlußanimation anschauen.

Castle of Dr. Brain

Sierra's Grübelspiel ist genau das Richtige für kluge Köpfe. Ronald Konheiser und Günther Hackner aus München haben die Rätsel in Doktor Brains Burg souverän gemeistert und weihen uns in Ihr Erfolgsgeheimnis ein.

Vor dem Haus benutzt man die Klingel und drückt die Farbenkombination nach, die einem vorgespielt wird. Man bekommt dafür eine Plakette. Wenn man im Haus ist, öffnet man die linke Türe und geht hinein. Jetzt muß man einige Rechenaufgaben lösen:

11	90	42	60
+ 22	-80	x02	:20
33	10	84	03

In der Truhe befindet sich ein Schlüssel, den man zusammen mit dem zweiten Codewort erhält. In der zweiten Tür muß man ein "Magisches Rechteck" zusammensetzen. Die senkrechten, waagrechten und diagonalen Zahlen müssen jeweils die Zahl 15 ergeben, wenn man sie addiert:

2	9	4
7	5	3
6	1	8

Für das gelöste Rätsel erhält man das zweite Paßwort für die dritte Türe. Nun öffnet man die Schublade des kleinen Tisches. Darin befindet sich ein weiteres Puzzle. Man muß die Zah-

len von 1 bis 9 so verschieben, daß sie in der richtigen Reihenfolge sind. Hat man es geschafft, bekommt man das dritte Paßwort und man kann die drei Codes in den Computer hinter der dritten Türe eingeben. Die Tür öffnet sich und man kann in den Raum dahinter gehen. Dort muß man die große Uhr an der linken Wand ausschalten:

Zuerst drückt man den zweiten Knopf von unten, um die Kuckucksuhr auszuschalten. Dann den zweiten Knopf von oben, um die Uhr aus- und die Alarmanlage einzuschalten. Der oberste Knopf muß gedrückt werden, um das Radio einzuschalten. Nun drückt man den untersten Knopf, um die Alarmanlage wieder auszuschalten und als letztes nochmal den obersten, damit das Radio ausgeschaltet wird.

Jetzt öffnet man den Schrank und knackt das Zeitschloß:

Wenn man auf "Start" gedrückt hat, dreht man die rechte Sanduhr um und läßt die linke ablaufen. Wenn die 25 Sekunden vorbei sind, dreht man sofort die rechte Uhr um und wartet, bis sie nach 15 Sekunden abgelaufen ist. Nun drückt man sofort auf "Open" und der Schrank öffnet sich.

Man nimmt die Karten aus der Schublade und öffnet den Kasten neben der Kuckucksuhr. Man stellt die Uhr auf 4.48 und schiebt die erste Karte in den Schlitz. Dann stellt man sie auf 11.00 Uhr und schiebt die zweite Karte hinein. Die dritte Karte benutzt man um 1.45 Uhr mit dem Schlitz. Die Aufzugtüre öffnet sich und gibt den Weg in ein Labyrinth frei. Man muß sich nun den Weg durch das Labyrinth nach oben suchen.

Wenn man im zweiten Stock angekommen ist, sollte man zuerst in die rechte Türe gehen und den Schaltplan anschauen. Nun muß man die verschiedenen Teile richtig auf dem Schaltplan ordnen.

Jetzt muß man auf den rechten, vorderen Bildschirm schauen und die Dezimalzahlen bilden:

1. 00010010
2. 00110101
3. 00101111
4. 00111111

Nun nach links in die Türe und den Roboter durch das Labyrinth steuern. Hat man es geschafft, geht man zum Computer hinter der Türe im Norden und beantwortet die Fragen:

1c, 2e, 3d

Man ist jetzt im Labor und muß den Roboter programmieren. Den Kopf links unten und nacheinander jeweils einen Arm an den Computer stecken. Die Karte in den Computer schieben und den Roboter programmieren:

Linker Arm:	Mittlerer Arm:	Rechter Arm:
1 Begin	1 Begin	1 Begin
2 Move Left	2 Move Right	2 Move Left
3 Move Forward	3 Move Forward	3 Move Forward
4 Move Forward	4 Move Left	4 Move Forward
5 Move Forward	5 TURN ON	5 Move Forward
6 Move Right	6 Move Right	6 Move Right
7 Move Right	7 Move Backw.	7 Move Forward
8 Move Right	8 Move Left	8 Move Left
9 TURN ON	9 Move Left	9 TURN ON
10 Move Left	10 Move Forward	10 Move Right
11 Move Left	11 Move Forward	11 Move Right
12 Move Forward	12 Move Forward	12 Move Forward
13 Move Right	13 Move Right	13 TURN OFF
14 Move Forward	14 Move Forward	
15 TURN OFF	15 Move Right	
	16 Move Forward	
	17 TURN OFF	

Wenn man die Gegenstände hat, öffnet sich die Aufzugtür und man muß wiederum durch ein Labyrinth gehen. Am Ausgang angekommen, geht man in die linke Tür, wo man ein Worträtsel lösen sollte. Man muß aus einer großen Anzahl von Buchstaben 18 verschiedene Wörter aus dem Bereich Sport und Spiel finden. Hat man es gelöst, bekommt man ein zweites Rätsel:

SpADES	BACKgAMMON
HEaRTS	TICTaCTOE
CrIBBAGE	DOmINOES
BIACKJACK	CHeCKERS
PoKER	CHEsS
BrIDGE	

Nun geht man zur nördlichen Tür, wo man ein "Tangram-Puzzle" zusammensetzen muß. Hat man es richtig zusammengesetzt, kann man das Wort "Enter" lesen und die Türe öffnet sich. Hinter der Türe befindet sich ein Puzzleteil, auf dem sich eine Truhe befindet. Die anderen Teile des Puzzles befinden sich in der Truhe. Ist das Puzzle fertig, verläßt man den Raum durch die Türe. Im Keller angekommen, schaut man hinter das Bild an der Säule. Man muß die richtige Safekombination herausfinden. Nun sollte man das "Galgenspiel" machen. Wenn man ein Wort erraten hat, erhält man eine Zahl. Hat man alle drei Wörter richtig, befreit sich der Strohmann und man kann den Schrank mit der Zahlenkombination öffnen. Im Schrank befinden sich eine Münze und ein Blatt Papier. Die Münze steckt man in den Schlitz am Fernseher, worauf man eine Nachricht entschlüsseln muß:

YOUR MIND IST THE
KEY TO EVERY DOOR
SET YOUR MIND FREE.
AND NO LOCKS CAN HOLD
YOU, NO BARS RESTRAIN
YOU.

Eine Türe öffnet sich. Dahinter befindet sich ein drittes Labyrinth, das man durchqueren muß. An dessen Ende befindet sich die Sternwarte. Dort muß man vier Sternbilder am Himmel erkennen und die Sterne der jeweiligen Sternbilder anklicken. Wenn man es geschafft hat, spielt man ein Memory-Puzzle, bei dem man die Landschaften den jeweiligen Bewohnern zuordnet. Es erscheint eine Tür. Bevor man sie durchschreitet, muß man die Namen der Planeten bestimmen.

Im Büro von Dr. Brain öffnet man die Schublade mit Hilfe des Schlüssels und nimmt den Ring heraus. Man klickt die grüne Tafel an und ordnet die Bilder den jeweiligen Fähigkeiten zu. Jetzt benutzt man den Decoder-Ring mit dem Zettel aus dem Schrank und geht zum Bücherregal. Nun schaut man sich den Zettel an und befolgt die Anweisungen. Jetzt geht man in den nächsten Raum und wartet ab, was passiert.

Conquest of the Longbow — Legend of Robin Hood

Die Abenteuer von Robin und seinen Mannen wurden von Felix Bernhard aus Marburg nachgespielt. Hier sein aktueller Erlebnisbericht aus dem Sherwood Forest.

1. Tag:

Nachdem man aufgestanden ist, nimmt man das Horn von der Wand und das Geld aus der Schale. Dann verläßt man den Raum. Nach dem Gespräch läuft man immer nach Westen, bis man einen Hügel erreicht. Dort wartet man auf Little John. Nachdem dieser wieder gegangen ist, wartet man, bis eine Frau auf dem Pfad erscheint, die von einem Soldaten des Sheriffs bedrängt wird. Runter von dem Weg, Bogen gezogen und Feuer frei.

Robin betätigt automatisch das Horn und seine Leute kommen. Nun benutzt man das Map-Icon und geht zum Camp. Dort angekommen, geht man 2x nach Norden. Dort übt man ein bißchen Bogenschießen. Wenn einem die Lust vergangen ist, geht man zur Witwe und spricht mit ihren drei Söhnen. Dann bricht der erste Abend an...

2. Tag:

Des Nachts träumt man von Marian und erhält einen grünen Diamanten. Am Morgen streunt man durch den Wald, wo man Marian von einem schwarzen Mönch bedroht findet. Ja, ja, so ein Pfeil ist schnell, leise und tödlich. Als Dank erhält man einen Damenschuh (Slipper). Darauf trötet man noch einmal in sein Horn, um Marian auch den anderen vorzustellen. Das war's dann auch schon für den Tag.

3. Tag:

Man läuft als erstes zum Ausguck, wo bald ein Bettler des Weges kommt. Also auf den Pfad und den Mann angesprochen. Für 2 Pence rückt er seine Robe heraus. Nun eilt man zu Cobbler nach Notting-

ham. Diesem zeigt man den Slipper, dann regnet es auf einmal Informationen. Verläßt Robin die Stadt, ist der Tag auch schon rum.

4. Tag:

Als erstes Wanderziel ist die Holly Grove angesagt. Dort bekommt man von Marian den Auftrag eine "Hand-Scroll" zu besorgen, nachdem man ihr einen Kamm gibt, den man von Cobbler bekommen hat. Daraufhin geht man zum Ausguck, um einen ertappten Wilddieb zu retten. Man reagiert so, wie man es bei der Frau am ersten Tag getan hat — der Longbow löst das Problem umgehend.

5. Tag:

Wenn man die Witwe besucht, erfährt man, daß ihre drei Söhne vom Sheriff festgenommen worden sind. Zunächst können wir hier nicht helfen. Mr. Hood lauert nun beim Ausguck einem schwarzen Mönch auf. Dieser wird mit dem Bogen bedroht, worauf er einem einen fairen Kampf mit dem Quarterstaff anbietet. Wir nehmen an. Die Staff wird einem automatisch von Little John gereicht. Nachdem man den Mönch besiegt (erschlagen) hat, zieht sich Robin automatisch dessen Kleider an. Wohin eilt man als schwarzgewandeter Mönch? Natürlich zur dunklen Mönchsburg! Am Ufer angelangt, benutzt man die Flöte, die man mit einem Beutel Diamanten in der Robe findet. Ein Boot erscheint und nimmt uns mit zur Burg. Der Wache gibt man die Flöte und die Diamanten. Danach muß man einige Fragen beantworten, die kein Problem sein dürften, wenn man das Handbuch konsultiert.

Nun geht man in den Versammlungsraum in der Mitte der Burg. Nach einem Gespräch geht man in den nordwestlichen Eckturm, wo man einen Zwerg vorfindet, der von den Mönchen aufgehängt wurde. Man zieht das Seil aus der Wand und hat ihn befreit. Der Zwerg bittet Robin, eine Scroll aus der Bibliothek zu holen. "Darf ich Ihnen noch ein wenig Wein nachschenken, mein Abt? Oh, das tut mir leid, daß ich den Wein verschüttet habe, Ihre Robe ist ja ganz verschmiert..." Im Klartext: Man benutzt das Weinglas und ist ungestört. Man nimmt die Scroll, die auf dem Tisch liegt und geht zum Regal an der Wand.

Dort sucht man Marian's Scroll (unten Mitte). Nun geht's ab zum Zwerg, dem man seine Schriftrolle überreicht. Mit ihm flüchtet man durch einen von ihm gezeigten Geheimgang. Am Bootssteg betritt man das Boot und geht zu den Wasserspeiern. Als erstes berührt man den ersten von unten links, dann den Dritten von unten rechts und als letztes zieht man an der Zunge vom Dritten ab unten links. Nachdem man am Ufer angekommen ist, erhält man den Water Ring und die Scroll des Zwerges. Ein weiterer langer Tag neigt sich dem Ende zu.

6. Tag:

Am Ausguck entdeckt man einen Mönch, an den man die "Hand" legen sollte. So erhält man eine braune Robe, in der man zum Schloß eilt, die Wache besticht, die einen daraufhin zu den drei Brüdern führt. Dann geht es zu St. Mary's in die Wäscherei (laundry), wo einem drei Roben in die Hände fallen. Dem Abt nimmt man das Bierfaß weg und — wenn man Lust hat — kann man noch das Labyrinth erkunden, das sich an die Kapelle anschließt (nicht notwendig, gibt aber Punkte). Dort findet man einen Scheiterhaufen, der noch zu einem fatalen Objekt werden wird.

Rasch zurück zum Camp, in die Robin-Wear und ins Horn geblasen! Es werden fünf Pläne zur Rettung der drei Brüder vorgeschlagen. Da ich nicht alle Möglichkeiten ausprobiert habe, kann ich nur Wiil's Plan vorschlagen, da er die niedrigsten Verluste aufweist. Für die Rettung der Söhne erhält man ein goldenes Netz. Das war's.

7. Tag:

In der Holly Grove findet man Marian vor, der man die Handscroll gibt. Man lernt den Druiden-Code. Darauf gibt man ihr den grünen Diamanten und küßt sie mit dem Hand Icon. In der Nähe der heiligen Eiche fängt man mit dem Netz einen Waldgeist, der einem den Mann vorstellt. Man stellt sich seinen Rätseln, um den Schutz der Druidenbäume zu erlangen. Einige Lösungen: snow, feather, coin, beehive, comb. Diese den Rätseln zuzuordnen, ist wohl keine außerordentliche Leistung. Nun hat man den Segen der Druidenbäume.

8. Tag:

Beim Ausguck trifft man auf einen Schützen, dem man seine Kleidung abkauft. In diesem Outfit macht man sich zum Schützenwettbewerb auf. Am Markt kommen einem einige gelehrte Leute entgegen, die Robin nach einem Wappen befragen. Wenn Name und Wappen übereinstimmen (Handbuch!) gibt man den Gelehrten die Handscroll. Den Wettbewerb gewinnt man automatisch, wenn man die Einstellung von Arcade auf Null stellt. Man erhält den goldenen Pfeil.

9. Tag:

Im Wald wimmelt es von Soldaten des Sheriffs. Wenn man entdeckt wurde, rennt man schnell zu einer Baumgruppe, schaut sie an und benutzt den Druiden-Handcode, mit dem man den Druidennamen des Baumes eingibt, den man im Handbuch findet.

Wenn dies einmal passiert ist, macht man sich auf zum Ausguck, Man paßt den Diamantenhändler ab, redet mit ihm und durchsucht ihn mehrmals mit dem Hand-Icon. Man benutzt die Box, die man findet, so lange an sich selbst, bis sie leer ist. Nun läuft man in der Kleidung des Händlers zum Schloß des Sheriffs. Dort öffnet man das rote Paket des Händlers und stellt es auf den Tisch. Nach einem kurzen Wortwechsel nimmt man das Paket wieder an sich und es beginnt eine lustige Sequenz, in der man 5000 für sein Lösegeld erhält.

Am Abend erhält man von Marian eine Puzzlebox, die man mit Hilfe des Zwergen-Scrolls öffnet. Die Anfangsbuchstaben der Baumnamen in der Schriftrolle werden zu einem Wort aneinandergereiht, das in die Puzzlebox eingegeben wird. Wir erhalten den Fire Ring.

10. Tag:

Marian ist entführt worden und soll als Hexe verbrannt werden. Täterätätää — und die Männer sind wieder alle versammelt. Die niedrigsten Verluste entstehen bei John's Plan (nämlich gar keine). Man zieht den Feuerring an und düst in Robin-Wear zum Pub. Der Wirt wird überredet und man benutzt den Geheimgang, den man mit einem Faßknauf öffnet. Nach rechts wird gelaufen und die Tür geöffnet. Auf zum Labyrinth und zum Scheiterhaufen, Marian retten. Dann geht es zum Holly Grove und man benutzt den grünen Diamanten. Nun erhält man das Paßwort für den Queens Knight.

11. Tag:

Auf der Tagesordnung: Geldtransportüberfall. Also die Männer zusammentrommeln und Tuck's Plan durchführen (Randsom und 50000).

12. Tag:

Nun muß man erneut den Soldaten des Sheriffs mit Hilfe der Druidenbäume entkommen. Danach eilt man zum Ausguck. Dem Ritter zeigt man mit dem Druiden-Handcode das Paßwort. Was ist das? Das war wohl der falsche. In der Akte des Spions wird stehen: K.I.A. — Killed in Action. Also ein guter Schuß für Robin.

13. und letzter Tag:

Man begibt sich zur schwarzen Mönchsburg und benutzt den Water Ring auf den Nebel. Man bittet die Wassergeister um ein Boot, das man dann auch erhält. Wenn man den Geistern folgt, ist man bei der Burg. Das Efeu am Turm spricht man mit dem Druiden-Handcode an. Und nun — flugs zum Fenster hochgeklettert. Dem Queens Knight zeigt man das Paßwort mit dem Druiden-Handcode und flieht. Vom Turm aus wird man mit Steinen bombardiert. Natte Arcade (Arcade =» 0 =» Autowin).

Der Rest besteht aus einer genüßlich langen Endsequenz, die man sich in aller Ruhe zu Gemüte führen darf.

Populous 2

Es ist nicht leicht ein Gott zu sein. Sage und schreibe 1000 Level gilt es in Bullfrogs neuem Strategieepos zu überstehen. Jan Freuer aus Tübingen weiß wie es geht und kennt die Paßwörter zu allen göttlichen Spielflächen.

POPULOUS II -

Trials Of The Olympian Gods

Epimetheus:		49	SUSOAC	97	MOPI
		50	ERTUAK	98	ABUNAC
0	DOEGAC	51	TTADAT	99	HOLLAK
1	AAWOAK	52	EGSIAB	100	ADPEAT
2	LUNEAG	53	CCUXAD	101	OWLOAB
3	ACMEAB	54	IIDDAF	102	AFCCAD
4	OMJIAD	55	MNFE	103	WOAGAG
5	AKSUAF	56	PIMOAC	104	ATIS

6	OOAC	79	LEEMAT	152	VEERAG
7	AGIIAC	80	QUWIAB	153	TIOW
8	OPOAK	81	ETQUAD	154	UXMNAC
9	AMLYAG	82	TUABAG	155	IMALAF
10	UMHEAD	83	NEIT	156	DDINAT
11	EMDOAD	84	NEWOAC	157	WIUHAB
12	UBTUAF	85	ITUXAK	158	GHAAAK
13	HEAK	86	MMMEAT	159	SOEGAG
14	UGSIAC	87	SISUAB		
15	LEUMAK	88	VESUAD	Dionysus:	
16	QUDDAG	89	TIADAG		
17	ETLEAB	90	UXII	160	LDOO
18	TUMOAD	91	IMUXAC	161	MONEAC
19	NENGAF	92	DDLYAK	162	ABMEAF
20	NGAF	93	WIFEAT	163	HOJIAT
21	ITTIAC	94	GHDOAB	164	ADSUAB
22	MMUUNAK	95	SOTTAD	165	OWACAK
23	SIGHAG			166	AFIIAG
24	VEPEAB	Persephone:		167	WOOP
25	TIHOAD			168	ATLYAC
26	UXCCAF	96	LDAKAG	169	UXHEAF
27	IMAT	105	UXUBAC	170	ALDOAT
28	DDISAC	106	ALTHAK	171	UNTUAB
29	WIUPAK	107	UNETAT	172	MEAKAK
30	GHTHAG	108	MEOMAB	173	UPSIAG
		109	UPMMAD	174	FEUM
Pan:		110	FEAMAG	175	UHODAC
		111	UHIM	176	PELEAF
31	SOERAB	112	PEUGAC	177	SUMOAT
32	LDOMAD	113	SULDAK	178	ERNGAB
33	MOMNAF	114	ERNEAT	179	TTAFAK
34	ABAL	115	TTOWOB	180	EGTIAG
35	HOINAC	116	EGVEAD	181	CCUN
36	ADUHAK	117	CCALAG	182	IIGHAC
37	OWAAAT	118	IIWI	183	MNPEAF
38	AFEGAB	119	MNUHAC	184	PIHOAT
39	WOOOAD	120	PIABAF	185	NECCAB
40	ATNEAF	121	NEEGAT	186	ISATAK
41	UXEM	122	ISWOAB	187	LYISAG
42	ALJIAC	123	LYNEAD	188	IUUP
43	MEACAT	124	INMEAG	189	LLTHAC
44	??????	125	LLJI	190	JIERAF
45	UPITAB	126	JISUAC	191	THOMAT
46	FEOPAD	127	THACAF		
47	UHUXAF			Hermes:	
48	PEHE	Asclepius:			
57	NETTAK			192	DOMNAB
58	ISAFAT	128	DOIIAT	193	AAALAK
59	LYPIAB	129	AAUXAB	194	LOINAG
60	INUNAD	130	LOLYAD	195	ACUH
61	LLLLAF	131	ACFEAG	196	OMAAAD
62	JIPE	132	OMDO	197	AKEGAF
63	THLOAC	133	AKTTAC	198	OOOOAT
		134	OOAKAF	199	AGNEAB
Prometheus:		135	AGPIAT	200	OPEMAK
		136	OPUMAB	201	AMJIAG
64	DOCCAK	137	AMLLAD	202	UMQU
65	AAATAT	138	UMLEAG	203	EMACAD
66	LOISAB	139	EMLU	204	UBITAV
67	ACUPAD	140	UBNGAC	205	HEOPAT
68	OMTHAF	141	HEAGAF	206	UGUXAB
69	AKER	142	UGTIAT	207	LEHEAK
70	OOOMAC	143	LEUBAB	208	QUSOAG
71	AGMNAK	144	QUGHAD	209	ETTU
72	OPAMAT	145	ETETAG	210	TUADAD
73	AMINAB	146	TUHO	211	NESIAF
74	UMUGAD	147	NEMMAC	212	NGUXAT
75	EMAAAG	148	NGATAF	213	ITDDAB
76	UBNE	149	ITIMAT	214	MMFEAK
77	HEOOAC	150	MMUPAB	215	SIMOAG
78	UGVEAK	151	SILDAD	216	VETT

217	TIAF	282	UXNEAT	347	IMUPAK
218	TIAFAD	283	IMMEAK	348	DDTHAG
219	UXPIAF	284	DDJIAK	349	WIERAB
220	DDLLAB	285	WISUAG	350	GHOMAD
221	WIPEAK	286	GHACAB	351	SOMNAF
222	GHLOAG	287	SOIIAD		
223	SOCC			Eilethya:	
		Demeter:		352	LDAM
Iapetus:				353	MOINAC
		288	LDOPAF	354	ABUHAK
224	LDAGAD	289	MOLYAT	355	HOAAAT
225	MOISAF	290	ABFEAC	356	ADEGAB
226	ABUPAT	291	HODOAK	357	OWOOAD
227	HOTHAB	292	ADTTAG	358	AFNEAF
228	ADERAK	293	OWAKAB	359	WOEM
229	OWOMAG	294	AFPIAD	360	ATJIAC
230	AFMN	295	WOUMAF	361	UXQUAK
231	WOAMAD	296	ATLLAT	362	ALACAT
232	ATINAF	297	UXLEAC	363	UNITAB
233	UXUGAT	298	ALLOAK	364	MEOPAD
234	ALAAAC	299	UNNGAD	365	UPUXAF
235	UNNEAK	300	MEAGAB	366	FEHE
236	MEOOAG	301	UPTIAD	367	UHSOAC
237	UPVE	302	FEUBAF	368	PETUAK
238	FEEMAD	303	UHGHAT	369	SUADAT
239	UHWIAF	304	PEETAC	370	ERSIAB
240	PEQUAT	305	SUHOAK	371	TTUXAD
241	SUABAC	306	ERMMAG	372	EGDDAF
242	ERITAK	307	TTATAB	373	CCFE
243	TTWOAG	308	EGIMAD	374	IIMOAC
244	EGUX	309	CCUPAF	375	MNTTAK
245	CCMEAD	310	IILDAT	376	PIAFAT
246	IISOAF	311	MNERAC	377	NEPIAB
247	MNSUAT	312	PIOWAK	378	ISUNAD
248	PIADAC	313	NEMNAG	379	LYLLAF
249	NEIIAK	314	ISALAB	380	INPE
250	ISUXAG	315	LYINAD	381	LLLOAC
251	LYLY	316	INUHAF	382	JICCAK
252	INFEAD	317	LL	383	THAGAT
253	LLDOAF	318	JIEGAC		
254	JITTAT	319	THOOAK	Metis:	
255	THAKAC				
		Hebe:		384	DOISAB
Nike:				385	AAUPAD
		320	DONEAG	386	LOTHAF
256	DOPIAK	321	AAMEAB	387	ACER
257	AAUNAG	322	LOJIAD	388	OMOMAC
258	LOLL	323	ACSUAF	389	AKMNAK
259	ACPEAD	324	OMAC	390	OOAMAT
260	OMLOAF	325	AKIIAC	391	AGINAB
261	AKCCAT	326	OOOPAK	392	OPUGAD
262	OOAGAC	327	AGLYAG	393	AMAAAG
263	AGISAK	328	OPHEAB	394	UMNE
264	OPUBAG	329	AMDOAD	395	EMOOAC
265	AMTH	330	UMTUAF	396	UBVEAK
266	UMETAT	331	EMAK	397	HEMAT
267	EMOMAF	332	UBSIAC	398	UGWIAB
268	UBMMAT	333	HEUMAK	399	LEQUAD
269	HEAMAC	334	UGDOAG	400	QUABAG
270	UGIMAK	335	LELEAB	401	ETIT
271	LEUGAG	336	QUMOAD	402	TUWOAC
272	QULD	337	ETNGAF	403	NEUXAK
273	ETNEAD	338	TUAF	404	NGMEAT
274	TUOWAF	339	NETIAC	405	ITSOAB
275	NEVEAT	340	NGUNAK	406	MMSUAD
276	NGALAC	341	ITGHAG	407	SIADAG
277	ITWIAK	342	MMPEAB	408	VEII
278	MMUHAG	343	SIHOAD	409	TIUXAC
279	SIABAB	344	VECCAF	410	UXLYAK
280	VEEGAD	345	TIAT	411	IMFEAT
281	TIWOAF	346	UXISAC	412	DDDOAB

413 WITTAD
414 GHAKAG
415 SOPI

Aphrodite:

416 LDUMAC
417 MOLLAK
418 ABPEAT
419 HOLOAB
420 ADCCAD
421 OWAGAG
422 AFIS
423 WOUBAC
424 ATTHAK
425 UXETAT
426 ALOMAB
427 UNMMAD
428 MEAMAG
429 UPIM
430 FEAGAC
431 UHLDAK
432 PENEAT
433 SUOWAB
434 ERUEAD
435 TTALAG
436 EGWI
437 CCUHAC
438 IIABAF
439 MNEGAT
440 PIWOAB
441 NENEAD
442 ISMEAG
443 LYJI
444 INSUAC
445 LLACAF
446 JIIIAT
447 THOPAB

Eos:

448 DOLYAD
449 AAFEAG
450 LODO
451 ACTTAC
452 OMAKAF
453 AKPIAT
454 OOUMAB
455 AGLLAD
456 OPLEAG
457 AMLO
458 UMNGAC
459 EMAGAF
460 UBTIAT
461 HEUBAB
462 UGGMAD
463 LEETAG
464 QUHO
465 ETMMAC
466 TUATAF
467 NEIMAT
468 NGUDAB
469 ITLDAD
470 MMERAG
471 SIOW
472 VEMNAC
473 TIALAF
474 UXINAT
475 IMUHAB
476 DDAAAK
477 WIEGAG
478 GHOO
479 SONEAC

Selene:

480 LDEMAF
481 MOJIAT
482 ABSUAB
483 HOACAK
484 APIIAG
485 OWOP
486 AFLYAC
487 WOHEAF
488 ATDOAT
489 UXTUAB
490 ALAKAK
491 UNSIAG
492 MEUM
493 UPDDAC
494 FELEAF
495 NHMOAT
496 PENGAB
497 SUAFAK
498 ERTIAG
499 TTUN
500 EGGHAC
501 CCPEAF
502 IIHOAT
503 MNCCAB
504 PIATAK
505 NEISAG
506 ISUP
507 LYTHAC
508 INERAF
509 LLOMAT
510 JIMNAB
511 THAMAK

Helious:

512 DOINAG
513 AAUH
514 LOAAAD
515 ALEGAF
516 OMOOAT
517 AKNEAB
518 OOEMAK
519 AGJIAG
520 OPQU
521 AMACAD
522 UMITAF
523 EMOPAT
524 UBUXAB
525 HEHEAK
526 UGSOAG
527 LETU
528 QUADAD
529 ETSIAF
530 TUUXAT
531 NEDDAB
532 NGFEAK
533 ITMOAG
534 MMTT
535 SIAFAD
536 VEPIAF
537 TIUNAT
538 UXLLAB
539 IMPEAK
540 DDLOAG
541 WICC
542 GHAGAD
543 SOISAF

Styx:

544 LDUBAT
545 MOTHAB
546 ABERAK
547 HOOMAG
548 ADMN
549 OWAMAD
550 AFINAF
551 WOUGAT
552 ATAAAC
553 UXNEAK
554 ALOOAG
555 UNVE
556 MEEMAD
557 UPWIAF
558 FEQUAT
559 UHABAC
560 PEITAG
561 SUWOAG
562 ERUX
563 TTMEAD
564 EGSOAF
565 CCSUAT
566 IIADAC
567 MNIIAK
568 PIUXAG
569 NELY
570 ISFEAD
571 LYDOAF
572 INTTAT
573 LLAKAC
574 JIPIAK
575 THUMAG

Hyperion:

576 DOLL
577 AAPEAD
578 LOLOAF
579 ACCCAT
580 OMAGAC
581 AKISAK
582 OOUBAG
583 AGTH
584 OPETAD
585 AMOMAF
586 UMMMAT
587 EMAMAK
588 UBIMAK
589 HEUGAG
590 UGLD
591 LENEAD
592 QUOWAF
593 ETVEAT
594 TUALAC
595 NEWIAK
596 NGUHAG
597 ITABAB
598 MMEGAD
599 SIWOAF
600 VENEAT
601 TIMEAC
602 UXJIAK
603 IMSOAG
604 DDACAB
605 WIIIAD
606 GHOPAF
607 SOLYAT
608 LDHEAC
609 MODOAK
610 ABTTAG
611 HOAKAB
612 ADPIAD
613 OWUMAF
614 AFLLAT
615 WOLEAC
616 ATLOAK
617 UXNGAG
618 ALAGAB
619 UNTIAD
620 MEUBAF
621 UPGMAT
622 FEETAC
623 UNHOAK
624 PEMMAG
625 SUATAB
626 ERIMAD
627 TTUPAF
628 EGLDAT
629 CCERAC
630 IIOWAK
631 MNMNAG
632 PIALAB
633 NEINAD
634 ISUHAF
635 LY
636 INEGAC
637 LLOOAK
638 JINEAG
639 THEMAB

Athena:

640 DOJIAD
641 AASUAF
642 LOAC
643 ACTIAC
644 AMOPAK
645 AKLYAG
646 OOHEAB
647 AGDOAD
648 OPTUAF
649 AMAK
650 UMSIAK
651 EMUMAK
652 UBDDAG
653 HELEAB
654 UGMOAD
655 LLENGAF
656 QUAF
657 ETTIAC
658 TUUNAK
659 NEGHAG
660 NHPEAB
661 ITHOAD
662 MMCCAF
663 SIAT
664 VEISAC
665 TIUPAK
666 UXTHAG
667 IMERAB
668 DDOMAD
669 WIMNAF
670 GHAM
671 SOINAC

Apollo:

672 LDUGAK
673 MOAAAT
674 ABEGAB
675 HOOOAD
676 ADNEAF
677 OWEM
678 AFJIAC
679 WOQNAK
680 ATACAT
681 UXITAB
682 ALOPAD
683 UNUXAF
684 MEHE
685 UPSOAC
686 FETUAK
687 UHADAT
688 PESIAB
689 SUUXAD
690 ERDOAF
691 TTFE
692 EGMOAC
693 CCTTAK
694 IIAFAT
695 MNPIAB
696 PIUNAD
697 NELLAF
698 ISPE
699 LYLOAC
700 INCCAK
701 LLAGAT
702 JIISAB
703 THUBAD

Hephaestus:

704 DOTHAF
705 AAER
706 LOOMAC
707 ACMNAK
708 OMAMAT
709 AKINAB
710 OOUGAD
711 AGAAAD
712 OOPNE
713 AMOOAC
714 UMVEAK
715 EMEMAT
716 UBWIAB
717 HEQUAD
718 UGABAG
719 LEIT
720 QUWOAC
721 ETUXAK
722 TUMEAT
723 NESOAB
724 NGSUAD
725 ITADAG
726 MMII
727 SIUXAC
728 VELYAK
729 TIFEAT
730 UXDOAB
731 IMTTAD
732 DDAKAG
733 WIPI
734 GHUMAC
735 SOLLAK

Ares:

736 LDLEAT
737 MOLOAB
738 ABCCAD
739 HOAGAG
740 ADIS
741 OWUBAC
742 AFTHAK
743 WUETAT
744 ATOMAB
745 UXMMAD
746 ALAMAG
747 UNIM
748 MEUGAC
749 UPLDAK
750 FENEAT
751 OHOWAB
752 PEVEAD
753 SUALAG
754 ERWI
755 TTUHAC
756 TTUHAC
757 CCEGAT
758 IIWOAB
759 MNNEAD
760 PIMEAG
761 NEJI
762 ISSUAC
763 LYACAF
764 INIIAT
765 LLOPAB
766 JILYAD
767 THHEAG

Uranus:

768 DODO
769 AATTAC
770 LOAKAF
771 ACPIAT
772 OMUMAB
773 AKLLAD
774 OOLEAG
775 AGLO
776 OPNGAC
777 AMAGAF
778 UMTIAT
779 EMUBAB
780 UBGHAD
781 HEETAG
782 UGHO
783 LEMMAC
784 QUTAF
785 ETIMAT
786 TUUPAB
787 NELDAD
788 NGERAG
789 ITOU
790 MMMNAC
791 SIALAF
792 VEINAT
793 TIUHAB
794 UXAAK
795 IMEGAG
796 DDOO
797 WINEAC
798 GHEMAF
799 SOJIAT

Gaea:

800 LDQUAB
801 MOACAK
802 ABIIAG
803 HOOP
804 ADLYAC

805	OWHEAF	870	AFAAAC	934	AFLOAK
806	ATDOAT	871	WONEAK	935	WONGAG
807	WOTUAB	872	ATOOAG	936	ATAGAB
808	ATAKAK	873	UXUE	937	UXTIAD
809	UXSIAG	874	ALEMAD	938	ALUBAF
810	ALUM	875	UNWIAF	939	UNGHAT
811	UNDDAC	876	MEQUAT	940	MEETAC
812	MELEAF	877	UPABAC	941	UPHOAK
813	UPMOAT	878	FEITAK	942	FEMMAG
814	FENGAB	879	UHWOAG	943	UHATAB
815	UHAFAK	880	PEUX	944	PEIMAD
816	PETIAG	881	SUMEAD	945	SUUPAF
817	SUUN	882	ERSOAF	946	ERLDAT
818	ERGHAC	883	TTSUAT	947	TTERAC
819	TTPEAF	884	EGADAC	948	EGOWAK
820	EGHOAT	885	CCIIAK	949	CCMNAG
821	CCCCAB	886	IIUXAG	950	IIALAB
822	IIATAK	887	MNLY	951	MNINAD
823	MNISAG	888	PIFEAD	952	PIUHAF
824	PIUP	889	NEDOAF	953	NE
825	NETHAC	890	ISTTAT	954	ISEGAC
826	ISERAF	891	LYAKAC	955	LYOOAK
827	LYOMAT	892	INPIAK	956	INNEAG
828	INMNAB	893	LLUMAG	957	LLEMAB
829	LLAMAK	894	JILL	958	JIJIAD
830	JIINAG	895	THLEAD	959	THQUAF
831	THUG				

Oceanus:

		896	DOLOAF	960	DOAC
832	DOAAAD	897	AACCAT	961	AAIIAC
833	AAEGAF	898	LOAGAC	962	LOOPAK
834	LOOOAT	899	ACISAK	963	ACLYAG
835	ACNEAB	900	OMUBAG	964	OMHEAB
836	OMEMAK	901	AKTH	965	AKDOAD
837	AKJIAG	902	OOETAD	966	OOTUAF
838	OOQU	903	AGOMAF	967	AGAK
839	AGACAD	904	OPMMAT	968	OPSIAC
840	OPITAF	905	AMAMAC	969	AMUMAK
841	AMOPAT	906	UMIMAK	970	UMDDAG
842	UMUXAB	907	EMUGAG	971	AMLEAB
843	EMHEAK	908	UBLD	972	UBMOAD
844	UBSOAG	909	HENEAD	973	HENGAF
845	HETU	910	UGOWAF	974	UGAF
846	UGADAD	911	LEVEAT	975	LETIAC
847	LESIAF	912	QUALAC	976	QUUNAK
848	QUUXAT	913	ETWIAK	977	ETGHAG
849	ETDDAB	914	TUUHAG	978	TUPEAB
850	TOFEAK	915	NEABAB	979	NEHOAD
851	NEMOAG	916	NGEGAD	980	NGCCAF
852	NGTT	917	ITWOAF	981	ITAT
853	ITAFAD	918	MMNEAT	982	MMISAC
854	MMPIAF	919	SIMEAC	983	SIUPAK
855	SIUNAT	920	VEJIAK	984	VETHAG
856	VELLAB	921	TISUAG	985	TIERAB
857	TIPEAK	922	UXACAB	986	UXOMAD
858	UXLOAG	923	IMIIAG	987	IMMNAF
859	IMCC	924	DDOPAF	988	DDAM
860	DDAGAD	925	WILYAT	989	WIINAC
861	WIISAF	926	GHHEAC	990	GHUGAK
862	GHUBAT	927	SODOAK	991	SOAAAT
863	SOTHAB				

Hera: Hades: Zeus:

Hestia: Poseidon:

				992	LDNEAB
				993	MOOOAD
864	LDETAK	928	LDTUAG	994	ABNEAF
865	MOOMAG	929	MOAKAB	995	HOEM
866	ABMN	930	ABPIAD	996	ADJIAC
867	HOAMAD	931	HOUMAF	997	OWQUAK
868	ADINAF	932	ADLLAT	998	AFACAT
869	OWUGAT	933	OWLEAC	999	WOITAB

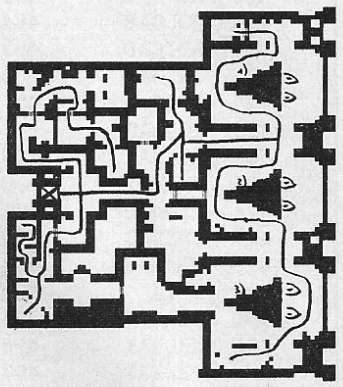
Alien Breed

Jens Wutzke aus Laubach Wetterfeld schickt uns Tips und Karten zum Actionspektakel *Alien Breed*.

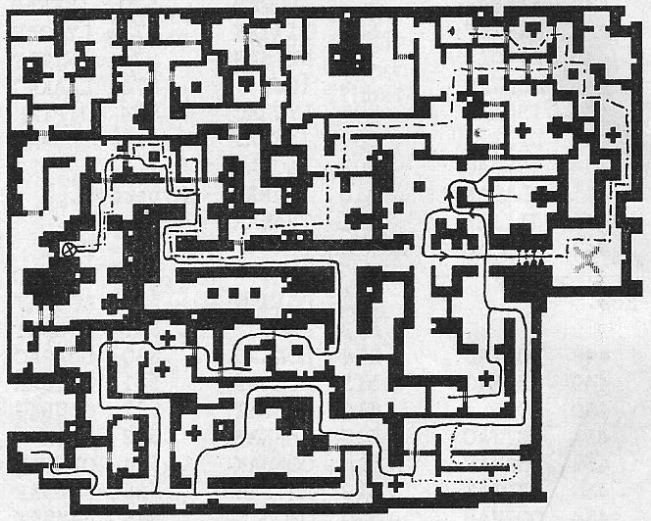
Haltet Euch möglichst immer auf den in den Karten eingetragenen Wege. Sie sind zwar nicht immer die kürzesten, dafür aber sicher die effektivsten.

Man sollte möglichst auf ein Plasma-Pump-Aktion-Gewehr sparen, da diese Waffe im Preis-Leistungs-Verhältnis am besten abschneidet. Der Laser ist zwar mit Abstand die beste Waffe, aber leider viel zu teuer. Gebt das Geld lieber für Munition und Schlüssel aus. In Level drei und vier mit allem Nötigen eindecken — später ist kein Computerzugriff mehr möglich.

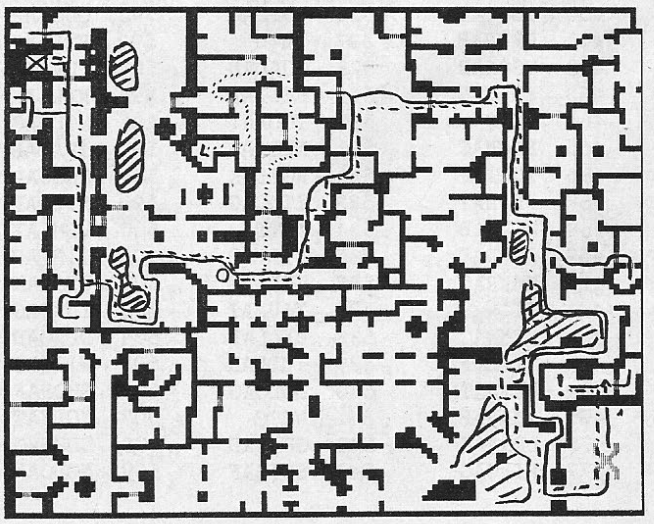
LEVEL 1

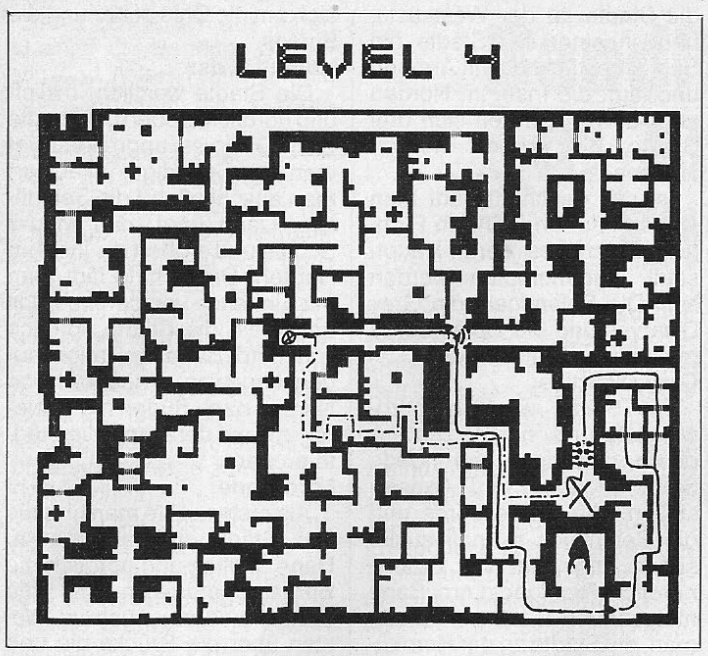


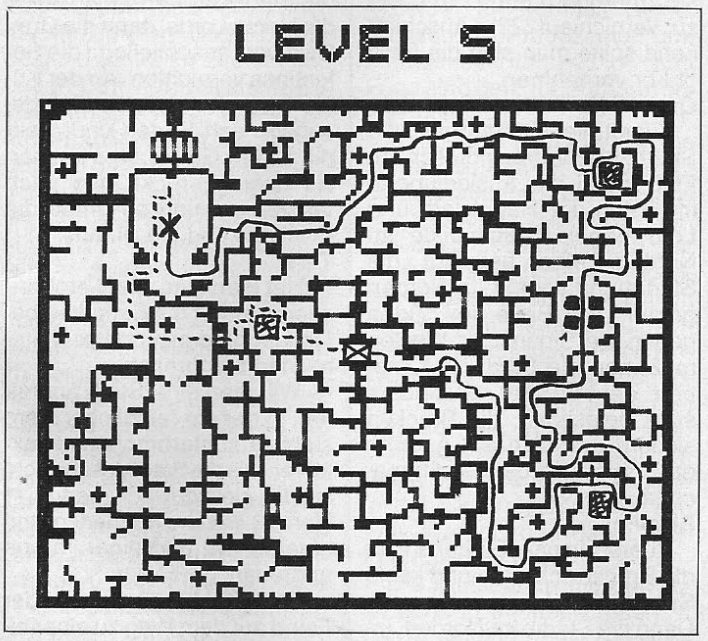
LEVEL 2

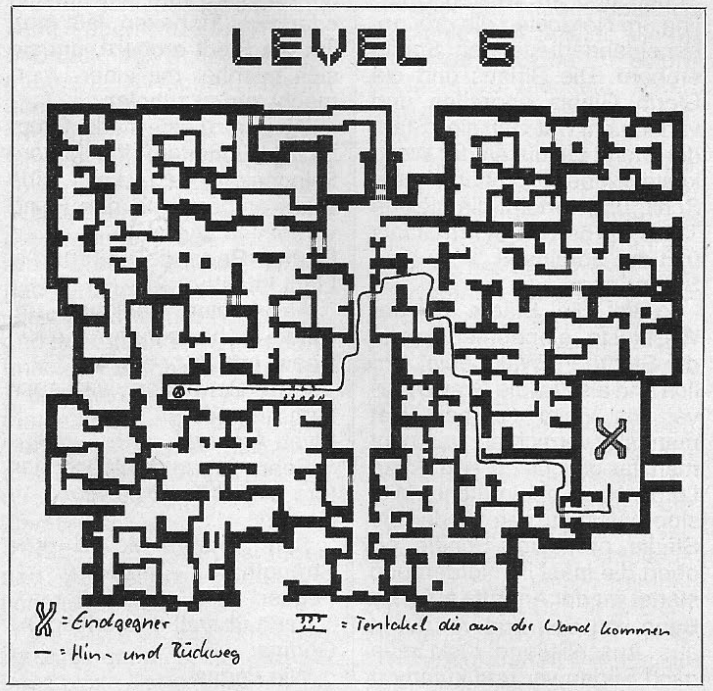


LEVEL 3









Mad TV

Fernsehen leicht gemacht. Marcus A. Ward aus Wiesbaden fühlt sich wohl als Programmanager und verrät der Konkurrenz sein Erfolgsrezept. RTL PLUS und SAT 1 werden dann wohl bald kalte Füße bekommen.

Da freut man sich auf das neu erworbene Spiel aus dem Hause Rainbow Arts, bekommt es jedoch in einigen Momenten mit der Angst zu tun und möchte am liebsten aufgeben: Die Einschaltquoten sind im Keller, die Finanzen sowieso schon lange. Die Nachrichtenticker der verschiedenen Nachrichtenagenturen ticken sich schon heiß, der Spielfilm für morgen fehlt noch, die Werbeaufträge sind noch nicht verlängert und eine neue Show muß her.

Der Grund für all den Streß ist Betty Botterblom, die heißeste Braut der ganzen Stadt, in deren Seele man sich einschließen muß, denn "man" will ja heiraten. Um die Einschaltquoten für den Boß und die Geschenke für Betty zu bekommen, muß endlich mal richtig viel Kohle ins Haus!

Um der totalen Wut und dem schnellen Ausscheiden aus der Fernsehsenderbranche vorzubeugen, versuche ich mich nicht mit einer Lösung, aber mit reichhaltigen Power-Tips:

Am ersten Tag ist die beste Vorgehensweise folgendermaßen:

1. die Nachrichtensendungen zusammenstellen, evtl. weitere Nachrichtenagenturen beschäftigen (bringt mehr Aktualität und Einschaltquoten).

2. den Sendeablauf "ordnen", d.h. Kultur später am Abend senden, sonstige Serien früher, evtl. in der Filmabteilung noch einen neuen Spielfilm kaufen.

3. Werbeaufträge abschließen und der wahrscheinlichen Einschaltquote zuordnen (Kultur hat weniger EQ als Spielfilme).

Die Aktualität der Nachrichten beeinflußt die Einschaltquote für den nachfolgenden Film. Es ist also von großer Bedeutung, die Nachrichten so oft wie nur möglich zu aktualisieren. Ins Nachrichtenzentrum sollte man immer erst nach halb (17.30/18.30/19.30...) reinschauen, denn es kann passieren, daß die neuen Nachrichten erst dann durch den Fernschreiber eintreffen.

Geld bekommt man in erster Linie aus den Prämien der Werbespots. Werbespots bekommt man in der Werbeagentur, wobei man sich und seinem Sender nur solche zumuten sollte, die auch erfüllt werden können.

Das heißt ein Auftrag mit einer Vorgabe von mindestens einer Million Zuschauern kann nur erfüllt werden, wenn die Einschaltquoten auch mindestens eine Million betragen. Bei all den verschiedenen Werbeaufträgen sollte man doch mal genauer schauen, welche sich am meisten rentieren. Teilt man die Prämie durch die Häufigkeit des Spots, so hat man als Ergebnis die "Wertigkeit" desselben:

Es ist ratsam, immer mehrere Aufträge abzuschließen (z.B. einen Auftrag mit einer Vorgabe von mindestens einer Million Zuschauern, einen mit mindestens 0,5 Mio. und einen mit 0,25 Mio. Zuschauern), denn so hat man mehr Sicherheit und kann die Spots wechseln, wenn die Einschaltquote unter die Mindestvorgabe fällt und man den Werbeauftrag nicht erfüllen kann.

Hat man schon ein wenig mehr Geld, sollte man sich das Drehbuch zu der Show "Im Trend" in der Buchagentur kaufen, um Aufschluß darüber zu bekommen, welche besonderen Vorlieben das Fernsehpublikum hat. Befindet sich das Drehbuch auf dem Studiotisch, verlangt man die Einkaufsliste, d.h. den Drehbedarf für die Show, und geht in den Supermarkt, wo man die Show zusammenstellt. "Im Trend" benötigt zwar keine ausgesprochenen Spitzendarsteller, aber man sollte auch nicht ausschließlich Darsteller aus der "zweiten Liga" nehmen, denn ohne Stargast schaut sich kaum noch jemand eine "Low Budget Show" an. Hat man die Show gesendet, so kann man sich das Ergebnis im Computer anschauen. Mit dem Ergebnis kann man nun gezielter Filme in der Filmagentur kaufen.

Andere Shows und Serien benötigen für einen Erfolg allerdings Spitzendarsteller und viel Investition in Spezialeffekte, Bühnenbilder und Größe der Studios (es bringt nichts, wenn man ein Drehbuch zu einer Riesenproduktion, aber kein passendes Studio besitzt!). Beim Filmkauf achtet man auf die Aktualität und die

Kritik des Films (je mehr, desto besser).

Sollte man mal wieder in den roten Zahlen sein, kann man entweder vom Chef mehr Kredit verlangen oder einen, bzw. mehrere Filme aus dem Archiv holen und in der Filmagentur verkaufen. Vorrangig sollte man jedoch den Kredit zurückzahlen, sonst werden die Zinsen immer höher.

Ist man dann endlich Eigentümer von stattlicheren Summen, kann man sich im Büro auf der Landkarte neue Sender zum Kaufen aussuchen. Mehr Sender = höhere Einschaltquote = höher dotierte Werbespots = mehr Geld. Beim Senderkauf sollte man darauf achten, daß sich der Kauf auch lohnt, denn ein 100 000 $ teurer Sender kann sowohl 3,5 Mio. neue Zuschauer als auch nur 2 Mio. bringen.

Langzeittaktik sollte sein, sich immer mal wieder einen Sender zuzulegen, um hochdotierte Werbeaufträge erfüllen zu können. Mit der Prämie daraus kann man Geschenke für Betty Botterblom, neue Filme, Drehbücher oder neue Studios kaufen.

Mit den Geschenken wird man bei Betty natürlich immer beliebter. Man sollte aber darauf achten, daß man ihr nicht immer ähnliche Geschenke macht, dann verlieren sie nämlich immer schneller an Wirkung. Nach und nach wird die Dame immer anspruchsvoller, die Geschenke müssen größer und teurer werden...

Hat man Glück und der Einfluß der Präsente auf Betty ist groß genug (ca. 1/3 des Herzbalkens muß gefüllt sein), kriegt man den Schlüssel zu allen Räumen des Sendeturms. Jetzt kann man endlich mal spionieren, was die anderen Sender planen und senden. Doch Vorsicht — wenn man erwischt wird, kann aus dem wachsamen Spionenauge schnell ein Veilchen werden — zusätzlich sind 1000 $ fällig!

Sehr wichtig ist es, daß der "Sympathiewert", den man bei Betty bekommen kann, niemals den "Senderimage-Wert" übersteigen kann. Es nützt also nichts, Betty mit Geschenken zu überhäufen, wenn man nicht gleichzeitig das Senderimage aufbaut (alle drei Sender teilen sich 100 Imagepunkte, wenn einer unter 20 rutscht, steht er kurz vor dem Konkurs).

Um für den eigenen Sender die Imagepunkte zu holen und sie den anderen Sendern zu entziehen, bedient man sich am besten der Schildermanipulation an der Hinweistafel. So gelangt zum Beispiel die Wäsche und die Feuchtigkeit einer Wäscherei in ein Filmarchiv, wird ein Nachrichten- oder Filmstudio zum Anschlagsopfer der sich im Sender befindlichen verfeindeten Freien und Volksrepublik oder das Büro eines Rivalen wird zum Tätigkeitsfeld eines Psychiaters...

Doch auch die Computerrivalen kommen schnell auf solche Ideen und wenn man nicht aufpaßt ist man selbst das Opfer und hat kein Archiv, Film- oder Nachrichtenstudio mehr, während Verrückte vor dem eigenen Büro Schlange stehen!

Wie bereis erkannt — läuft Kultur am Spätabend (23.00) besser als etwa um 18.00. Vorsicht: Filme die mit einer "FSK 18" (Freiwillige Selbstkontrolle, nicht unter 18 Jahren) versehen sind, sollten nicht vor 21.00 gesendet werden, sonst macht man Bekanntschaft mit den lieben Beamten und bekommt den Film entzogen, evtl. droht sogar noch eine Strafe.

Warlords

Gerald Zabos aus Ingolstadt greift allen angehenden Warlords unter die Arme. Mit seiner Hilfe ist das Land schnell unter Eurer Führung vereint.

Sirians:

Zuerst die Stadt nördlich der Hauptstadt erobern, dann die Stadt Charling nordwestlich der Hauptstadt, dann die drei Städte nördlich von Charling. Mit einer starken Einheit (6-8 Light Infantry) die Brücke in der Nähe der Elvenstadt Elvallie besetzen und die Elvallie-Städte angreifen. Befindet sich in einer der Städte ein Hero, sollte man folgende Armee zusammenstellen: 1 Hero, 5 Heavy Infantry und 2 Elvenarchers. Damit kann man angreifen. Sind die Elven besiegt, sichert man zuerst die Städte und greift dann die Storm Giants und die Orcs of Kor an.

Storm Giants:

Man erobert zunächst die Städte nördlich und östlich. Die Stadt im Osten wird befestigt (Defence erhöhen, ein paar Armeen in die Stadt stellen). Auch hier muß man die Elven angreifen und die Brücke befestigen. Dann erobert man die Städte an der Westküste, baut in einer der Städte ein Schiff, bestückt es mit Armeen und läuft die Insel im Norden an. Auf ihr befinden sich drei Städte, die erobert werden müssen.

Ist das geschafft, lädt man Armeen auf und fährt in Richtung Selentines, deren Hauptstadt eingenommen werden soll. Die Selentines, die Grey Dwarves und die Horse Lords müssen besiegt werden.

Grey Dwarves:

Die Städte westlich, nordwestlich und nordöstlich erobern, befestigen und in jede Stadt ungefähr fünf Armeen stellen. Die Horse Lords und die Selentines schnell auslöschen und über die Brücke nördlich Richtung Lord Bane marschieren. Jetzt versucht man, die Städte an der Nordküste zu erobern und Lord Bane zu vernichten(???). Anschließend sollte man sich die Orcs of Kor vornehmen.

Orcs of Kor:

Zuerst vernichtet man die Stadt Balad Woran nördlich am Fluß, dann die Ansiedlungen im Osten der Hauptstadt und Lord Bane's Stützpunkte im Norden. Man befestigt die Städte und kämpft im Norden gegen Lord Bane, im Süden gegen die Sirians. Im Westen muß man die Stadt Knyr (neben der Brücke) besonders stark befestigen, die Brücken sichern und sich auf Angriffe der Horse Lords gefaßt machen.

Elvallie:

Zuerst ein paar Einheiten auf die Brücke schicken und keine Storm Giants durchlassen. Dann die Städte im Norden, im Süden und im Westen Charling, im Nordosten die drei nebeneinanderliegenden Städte erobern. Die Sirians und die Storm Giants angreifen und vernichten. Hat man eine Stadt der Storm Giants an der Westküste erobert, kauft man ein Schiff und verfolgt die gleiche Taktik wie bei den Storm Giants (mit der Nordinsel).

Selentines:

Zuerst die Städte an der Westküste einnehmen, dann die Städte im Waldgebiet östlich und als Ziel die Grey Dwarves ins Visier nehmen. Hat man sie vernichtet, versucht man das gleiche mit den Horse Lords. Nach erfolgreicher Mission befestigt man wieder die Städte, produziert Schiffe, erobert die Insel im Norden und startet wieder Angriffe auf Lord Bane von See und von Land aus. Anschließend rückt man nach Süden vor und kümmert sich um die Orcs of Kar und die Sirians.

Horse Lords:

Die Städte westlich, östlich und nördlich erobern. Dann die Grey Dwarves angreifen. Hat man sie erledigt, attackiert man anschließend die Selentines. Dann baut man wieder Schiffe und erobert die Insel im Norden. Die Schiffe lädt man mit Einheiten von der Insel voll und greift die Städte nördlich von Lord Bane an (auch auf dem Landweg). Wiederum von Norden nach Süden marschieren und auf dem Weg alle Städte erobern.

Lord Bane:

Als erstes sollte man hier die vier Städte im Tal erobern. Dann südlich und nördlich die Berge überqueren und die Städte erobern. Auch im Westen über die Brücke die und die Städte erobern. Man sollte die Horse Lords, dann die Grey Dwarves, anschließend die Selentines vernichten. An der Küste baut man wieder Schiffe, segelt nach Süden und greift die Storm Giants an. Hat man sie besiegt, rückt man nach Westen vor und bekämpft die Elvalliers und die Sirians.

Tips:

— Hat man eine Stadt erobert, zuerst immer mit Einheiten befestigen und erst später weitere Städte angreifen.

— Will man eine Stadt angreifen, in der ein feindlicher Hero steht, ununterbrochen attakkieren, bis die Stadt geschwächt ist. Ist sie schwach genug (1 Hero, 3 weitere Einheiten, mit einem Hero und einer Truppe angreifen.

— Zum Geldverdienen: Ist der Feind auf dem Weg zu einer eigenen Stadt und hat nur ein oder zwei Einheiten, läßt man ihn die Stadt erobern, um sie sich nachher mit einer Übermacht zurückzuholen.

— Ab und zu eine starke Gruppe (8 Einheiten) ins hintere Feindesland schicken, eine Stadt erobern und den Feind von hinten angreifen.

Einheit-Besonderheiten:

Light Infantry:
Am besten geeignet, um Städte zu bewachen.

Heavy Infantry:
Zum Bewachen wie auch zum Angreifen.

Elven Archers:
Sehr gut in Waldgebieten (pro Schritt nur 2 Moves).

Cavalry:
Sehr viele Moves und Strength.

Pegasi:
Kann überall drüberfliegen.

Griffins:
Wie Pegasi.

Bandit Kings of Ancient China

Boris Laederach aus Ittigen ist unter die Banditen gegangen und liefert Hilfen für die Strategen unter den Computerspielern.

Die Wahl des Szenarios:

Für Anfänger empfehle ich 1102 mit Chao Gai. Gai hat schon recht gute Mitstreiter und die Expansion des Herrschaftsgebietes erfolgt rasch, ohne daß man sich zuerst Popularity erkämpfen muß (kommt ohnehin mit den Eroberungen). Ansonsten sind die Szenarien ziemlich gleichwertig. Wie im Handbuch erwähnt, führen viele Wege zum Ziel.

Erster Schritt:

Aufbau der eigenen Provinz und erste Rekrutierungen:

Wählt eine Präfektur aus, die nicht an von Gao Qiu besetzte Gebiete grenzt, sonst fordert der Halunke viel Tribut. Am Anfang hat der Good Fellow noch die maximalen Body Points, deshalb solltet Ihr zuerst Food erjagen, um es dann an die Bevölkerung zu verschenken. Ab etwa 600 Einheiten habt Ihr genügend Support. Nachher sollte man den Support über 55 steigern, sonst könnte es Aufstände (Riots) geben, die unschöne Auswirkungen zeigen.

Im Winter des ersten Jahres macht der Held schlapp. Etwas Ruhe (Rest) ist angesagt, doch im folgenden Jahr wird abwechselnd gebaut (construction) und ausgeruht (Rest). So habt Ihr relativ rasch einen beträchtlichen Reichtum angesammelt. Im zweiten Jahr kann man sich daran machen, die Landwirtschaft (Cultivate) aufzubauen. Die Flutenkontrolle ist unwesentlich und kommt relativ selten zum Zuge.

Dann geht man ins Dorf, verkauft überschüssiges Food und hält nach ersten Gefolgsmännern Ausschau. Nehmt auch die weniger guten mit: Es ist schwer genug, gute Gefolgsmänner zu bekommen, solange Ihr noch nicht berühmt seid. Dieser Effekt wird durch die Besetzung leerer Präfekturen durch Gefolgsmänner nach und nach aufgehoben.

Noch ein kleiner Tip: Das Jagen der wilden Tiere (Meldung und Icon erscheinen auf der Prefecture Data) ist gut, um die ersten Popularity Points zu erwerben. Später erhält man mehr Punkte durch das Erobern von Präfekturen.

Zweiter Schritt:

Nächste Rekrutierungen und Ausweitung des Herrschaftsgebietes:

So, jetzt geht es ans richtige Rekrutieren. Ihr solltet jetzt die besetzten Präfekturen nach lohnenden Helden absuchen (View und People Data). In der eigenen Präfektur einen Helden zurücklassen und die betreffenden Städte besuchen. Bald habt Ihr eine hübsche kleine Armee zusammen, die zur Eroberung taugt. Die schlechteren Leute kann man immer noch zum Regieren der Präfekturen einsetzen und notfalls ihre Politik steuern (z.B. Issue Orders). Es empfiehlt sich, die Präfekturen, die nicht unmittelbar an fremdes Gebiet grenzen, zu Produzenten umzufunktionieren. Gold und Food sind bei Eroberungen immer nötig.

Besonders lohnend sind die schwer zu rekrutierenden Wizards (Zauberer), die sich uns nur bei hohen Popularity-Werten anschließen. Aber in der Schlacht sind sie hervorragende Kämpfer, wenn gerade nicht die Sonne scheint (die Option Magic ist nur bei bewölktem Wetter wählbar, Regenbogen-Icon beachten). Einige Namen von solchen Burschen: Luo Zhen Ren (The Immortal Luo), Gong Sun Sheng (The Dragon in the Clouds), Zhu Wu (The Wily Warrior) und dann noch The Exiled Dragon.

Die Blutsbande mit den rekrutierten Banditenkönigen ist nur in seltenen Fällen vonnöten oder gar unabdingbar. Ich empfehle dem Spieler, alle rekrutierten Wizards zu Sworn Brothers zu machen, außerdem die wenigen Spitzengeneräle (z.B. Lu Zi Shen). Man sollte immer einen oder zwei Plätze für "dringende Fälle" freihalten, denn nicht immer tauchen die gleichen Helden auf (aber vorher immer die Werte anschauen, Wizards benötigen Wisdom-Werte über 80. Bei über 90 unbedingt "verbändeln, z.B. bei Lou Zhen Ren (Wisdom 96!).

Wenn alle freien Präfekturen vergeben sind, geht es an das Erobern besetzter Gebiete.

Allianzen sind relativ unbrauchbar und gehen nur selten auf. Dagegen empfiehlt sich das Rekrutieren fremder Banden (Invite Bandit to Lair). Meistens sind die auf diese Weise rekrutierten Gefolgsleute respektable Männer.

Nach jeder Rekrutierung gibt man dem neuen Helden eine großzügige Treueprämie. Hier darf man nicht geizen, also gebt den Neuzugängen gleich das Maximum mit (100), dann werden sie eine Zeitlang zumindest nicht sofort abhauen.

Dritter Schritt:

Erobern besetzter Gebiete (und Kampftips):

Man stellt sich eine hübsche Truppe von zehn Mann zusammen (je nach Schwierigkeitsgrad) und rüstet das voll aufgestockte Heer erstmal maximal aus (Wichtig!). Mit Arms 100 trainiert man seine Soldaten bis zum Maximum hoch (Skill 100 bei Prefecture Data).

Bevor man in eine Präfektur einfällt, empfiehlt es sich, die Anzahl und Werte der dort stationierten feindlichen Banditenkönige genauestens zu studieren. Insbesondere ist darauf zu achten, ob die Gegner einen Wizard bei sich haben. In diesem Fall ist Vorsicht geboten! Auf niedrigen Schwierigkeitsleveln sind die gegnerischen Armeen weder gut ausgerüstet noch besonders trainiert, leichte Beute also (sogar Angriffe in der Unterzahl einer gut trainierten Einheit bringen keine großen Verluste ein).

Das Terrain spielt eine entscheidende Rolle. Am besten stellt Ihr die Einheiten auf ein Hügel-Hex vor dem Castle, denn von einem Hügel aus fällt die Verteidigung leichter. Feuerbälle brennen in den Wald-Hex besser und länger, auf Eis und Wasser entsprechend schlechter. Ein Wort noch zu den Feuerbällen: Achtet um Himmels Willen auf die Windrichtung! Wenn sich der Wind drehen sollte, kann sich das Feuer in Eure Richtung ausbreiten.

Den Wizard positioniert Ihr inmitten der Feinde, so daß der Radius der Magie möglichst viele Gegner einbezieht. Die Magie betäubt teilweise die Gegner, sie werden handlungsunfähig und können in aller Seelenruhe aus dem Weg geräumt werden. Auf höheren Leveln unbedingt Deckung suchen, der Gegner ist dann meist sehr stark geworden.

Duelle sollte man grundsätzlich ablehnen, auch wenn die Belohnungen für ein gewonnenes Duell gut aussehen. Ein gefangengenommener Held ist ein großer Verlust und meistens werden die Gefangenen hingerichtet. So gehen viele gute Männer verloren.

Die Konzentration der Streitkräfte auf einen Feind ist eine gute Taktik, um die gegnerischen Reserven (Differenz der beiden Zahlen im oberen Display) hervorzulocken. Manchmal verliert man einen Feldzug nur, weil plötzlich Verstärkung auftaucht und die Zeit abläuft. Am besten bildet man einen Ring um die entsprechende feindliche Einheit. Eine zweite Reihe attackiert die Einheit mit Archery. So sollte man eine feindliche Einheit in ein bis zwei Zügen "neutralisiert" haben. Verfährt man mit jeder Einheit so, wird der Feind ziemlich bald verschwunden sein (Ausnutzung eines Terrains nicht vergessen!).

Falls zu den Gegnern ein oder mehrere Wizards gehören sollte(n), wendet man folgende Taktik an: Nicht angreifen und immer außerhalb des Wirkungsradius bleiben (bei Wisdom 90 oder mehr drei Felder, sonst zwei), natürlich nur bei bewölktem Himmel, bei sonnigem Wetter dürft Ihr sie angreifen. Achtung: Das Wetter verändert sich jeden Tag! Die gefangenen gegnerischen Banditenkönige nicht unbedingt exekutieren. Wer die feindlichen Truppen vor dem Überfall eingesehen hat, kennt die guten Männer ohnehin. Und wer das nicht getan hat, nimmt alle Männer auf. Banditen mit miesen Werten kann man mittels des Kommandos "Exile Hero" wieder abschieben. Außerdem sollte man nicht vergessen, die neu rekrutierten Gefolgsmänner großzügig zu beschenken (Give Gold to Hero).

Wenn genügend Provinzen erobert wurden, erhalten wir endlich das Imperial Edict, das uns gnädigst erlaubt, Gao Qiu persönlich abzumurksen (tja, was Helden nicht alles tun müssen...).

Vierter Schritt:

Erreichen des Spielziels:

Es ist nicht unbedingt nötig, alle Felder zu erobern, um das Spiel erfolgreich abzuschließen. Der springende Punkt ist vielmehr Gao Qiu's Gefangennahme (und auch sein Kopf, der zu Spielende ebenfalls springt, vom Rumpf nämlich!).

Meistens versteckt sich der Bösewicht in der Präfektur 23,

aber wenn man diese Präfektur angreift, verzieht er sich in ein benachbartes Gebiet. Wenn Ihr Glück habt, flüchtet er in die Präfektur 24 oder 25. Dann schneidet Ihr ihm die Fluchtmöglichkeiten ab, indem Ihr die Präfektur 19 erobert. Bei höheren Levels schlägt Gao Qiu allerdings eine andere Richtung ein. Hier hilft nur noch kluges Erobern. Mit den Sworn Brothers (und Sisters) könnt Ihr Gao Qiu langsam umzingeln, bis er von lauter Feinden umringt ist. Dann geht's ans Eingemachte. In einigen Fällen sind bis zu zwei Wizards in seinem Gefolge, also Achtung! Nach der gewonnenen Schlacht (der Feigling Gao Qiu kämpft nicht mit!) könnt Ihr die kleine Endsequenz bewundern und vom Kaiser Hui Zhong ein Lob empfangen.

Notiz am Rande: China wurde wirklich wenige Jahre danach von den Mongolen überfallen und versklavt. Aber 1368 gab's einen erneuten Aufstand mutiger Helden, die die Invasoren aus China vertrieben. Die Revolution leitete gleichzeitig die Ming-Dynastie ein. Neuer Stoff für Koeis nächstes Strategiespiel?

Gods

Ein besonderer Leckerbissen erreichte uns aus London. Die "Bitmap-Brothers" schickten uns vorzügliches Kartenmaterial zu ihrem Action-Adventure "Gods". Außerdem liefern wir noch eine Beschreibung der Vorgehensweise in den ersten beiden Levels. Genug der Vorrede, stürzen wir uns ins Abenteuer.

Level 1

— Welt 1 —

In der ersten Welt macht Ihr Euch mit den Kontrollmethoden vertraut und löst erste, relativ einfache Rätsel. Den ersten Schlüssel, den Ihr finden müßt, ist der Schatz-Schlüssel, mit dem Ihr den Schatzraum öffnen könnt. Dort findet Ihr den Welt-Schlüssel, mit dem Ihr den Ausgang öffnen könnt.

— Welt 2 —

Falltür-Schlüssel auf der linken Seite des Bildschirms aufnehmen. Damit die Falltür auf der rechten Seite öffnen. Über die obere Plattform gehen, der untere Weg ist schwieriger. Die Vase mitnehmen und zum Lager am Boden der Karte bringen. Auf dem Weg den Raum-Schlüssel nicht vergessen. Den Welt-Schlüssel findet man im Vorratslager.

— Der Laden —

"Shurikans" und "Normal Arc" einkaufen.

— Welt 3 —

An Schalter 2 ziehen um die Fallen zu schließen.

Den Falltür-Schlüssel findet man auf der oberen linken Plattform. Damit öffnet sich die rechte Falltür. Die Leiter zu den Türmen hochklettern. Anschließend die Leitern zur Brücke hochklettern und über die linken Plattformen springen. Dort findet Ihr einen Falltür-Schlüssel. Nach rechts gehen und den Teleport-Schlüssel mitnehmen.

Hebel 11 ziehen. Türschlüssel mitnehmen. Nach rechts gehen, Hebel 7 ziehen und durch die Falltür springen. Hebel 8 ziehen. Hebel 9 ziehen und im Schatzraum den "Lightning Bolt" mitnehmen. An Hebel 10 ziehen. Welt-Schlüssel mitnehmen und die Leiter runtersteigen. Unten findet Ihr einen Falltür-Schlüssel. An Hebel 12 ziehen und den "Centurion" bekämpfen, der den Tempel verteidigt. Die Leiter zum Tempel hochsteigen und durch die Tür die Welt verlassen.

— Der Laden —

Die "Magic Axe" kaufen und den Rest des Geldes für "Power Potions" ausgeben.

Level 2

— Welt 1 —

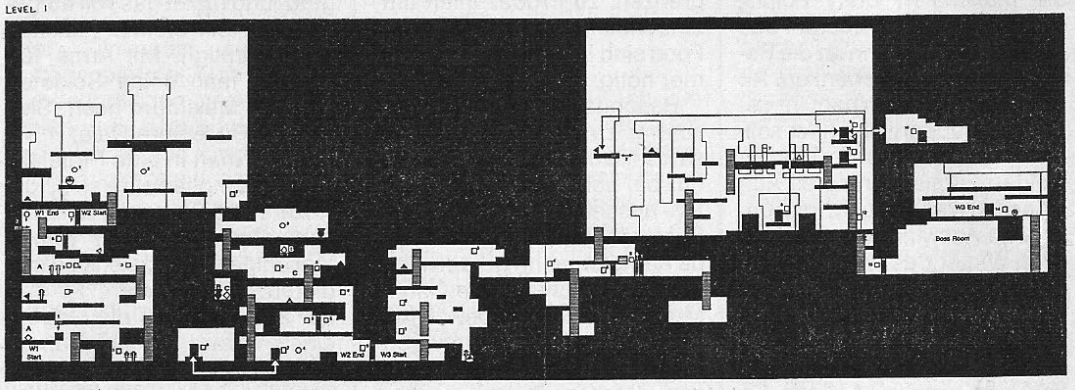
Den Welt-Schlüssel findet Ihr im "Gem Room". Er befindet sich auf einer Plattform weit über dem Boden. Wenn Ihr drei Gems in der richtigen Reihenfolge (Eis, Feuer und Wasser) in den Raum bringt, bewegt sich die Plattform nach unten und der Schlüssel ist frei. Die Welt durch die Tür bei Hebel 4 verlassen.

— Welt 2 —

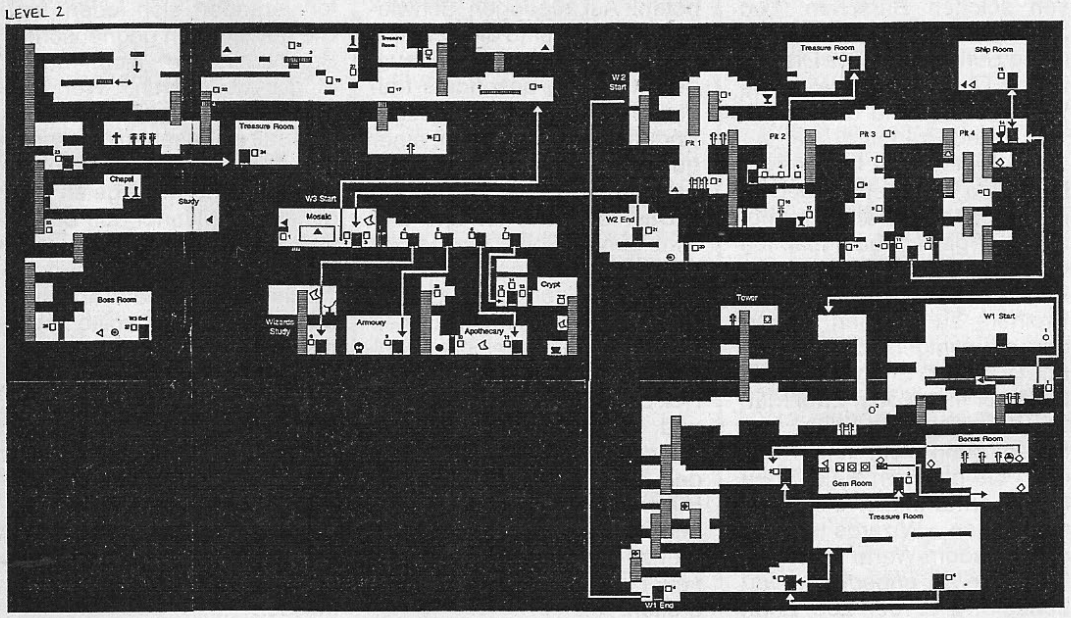
Die direkte Route durch die Gruben: Die Leiter runterklettern bis zu der Plattform, auf der der "Narrow Arc" liegt. Nach rechts gehen und auf die rechte Leiter springen. Auf die Plattform springen und Hebel 1 drücken.

Runterklettern und auf die Plattform springen. Die rechte Leiter runter. Die erste Öffnung links ist Grube 1. Die Fallen mit Hebel 2 zerstören. Den Raum-Schlüssel mitnehmen. Die Leiter wieder nach oben klettern und nach rechts gehen. Die Plattform nach rechts verlassen und in die zweite Grube

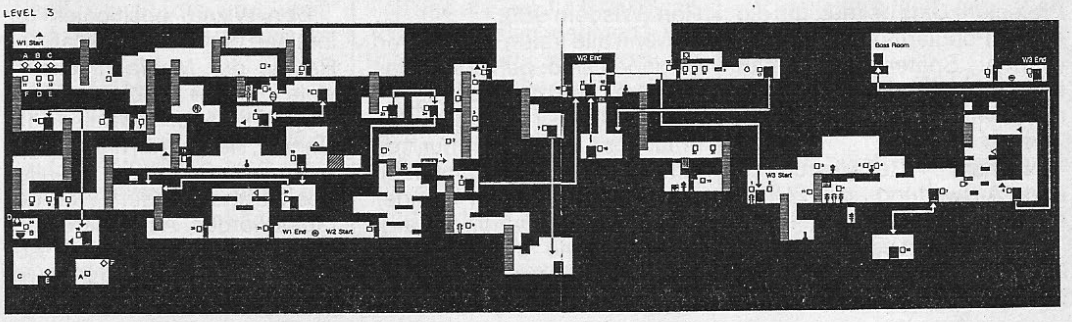
LEVEL 1



LEVEL 2



LEVEL 3



springen. Nach rechts gehen und die Leiter hochklettern. Nach rechts gehen und über die Öffnung springen. Wieder nach rechts gehen, die Leiter runter und den Teleport-Schlüssel mitnehmen. Hebel 6 ziehen. Nach unten springen. Hebel 7, 8 und 9 ziehen. Die beiden Seitentüren öffnen und durch die Tüt zwischen den Hebeln 11 und 12 gehen. Ihr landet in Grube 4. Durch die Tür rechts von Hebel 15 gehen und den Welt-Schlüssel mitnehmen. Der Ausgang ist am Boden von Grube 3.

— Der Laden —

Speere und "Power Potions" kaufen.

— Welt 3 —

Die dritte Welt ist in zwei Hälften unterteilt: Das Mosaik-Rätsel und das Kerzen-Rätsel.

— Das Mosaik-Rätsel —

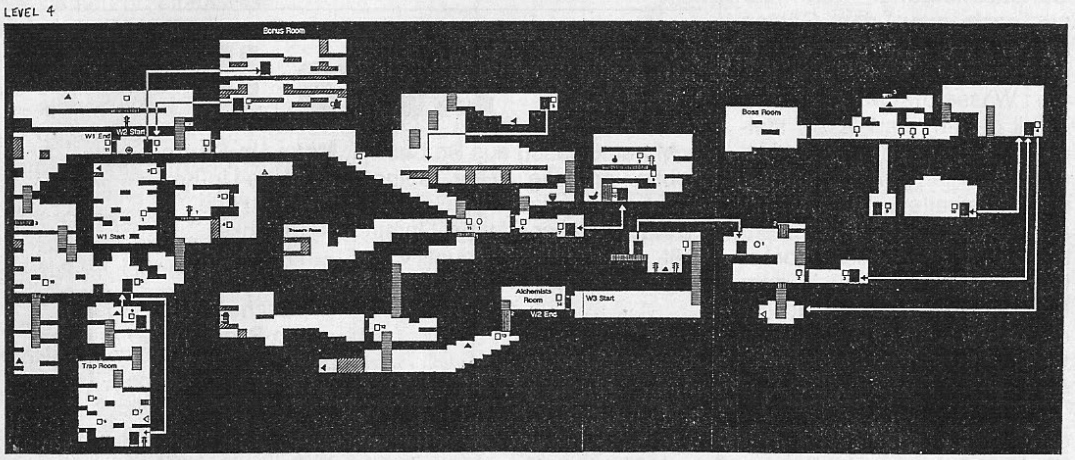
Ihr müßt vier Bildfragmente zurück in den Mosaik-Raum bringen.

Das erste Stück findet Ihr rechts im Raum und bringt es an die richtige Stelle. Hebel 1 ziehen. Die beiden "Centurions" töten und den Fallen-Schlüssel mitnehmen. Hebel 1 zurückstellen. Ein beweglicher Block erscheint. Auf den Block springen und den Schlüssel mitnehmen. Hebel 2 ziehen. Hebel 3 ziehen und Hebel 2 zurückstellen. An dem Korridor sind vier Räume mit drei Gegenständen. Die Gegenstände in bestimmte Räume bringen. (Skull — Crypt, Globe — Wizards Study; Jar — Apothecary). Alle Mosaikstücke zurückbringen und ein Teleport-Stein erscheint.

— Das Kerzen-Rätsel —

Nach links gehen und alle Monster töten, bis ein Fallen-Schlüssel erscheint. An Hebel 15 ziehen und ein Block erscheint. Auf den Block springen und die Leiter hochklettern. Das Mauer-Monster töten und eine Speer-Münze mitnehmen. Den Fallen-Schlüssel nicht vergessen. Wieder runter, nach links gehen und Hebel 17 ziehen. Die Leiter runter und nach rechts gehen. Über die Falle springen und Hebel 18 ziehen. Das schließt die Falle unter Hebel 19. Wieder hoch und auf die Falltür bei Hebel 19 springen. Hebel 19 und 20 benutzen, um alle Falltüren zu schließen. Links den Schlüssel nicht vergessen. Auf Block 3 springen und die Kerze mitnehmen. Hebel 22 ziehen und durch die Öffnung klettern. Bis in die "Study" laufen. Die Kerze läßt dort den Türschlüssel erscheinen. Hebel 26 ziehen um in die "Dragon's Lair" zu kommen.

LEVEL 4



Gods - map key

General

- Trapdoor key
- Room key
- Teleport key
- Door key
- Treasure key
- World key
- Switch
- Hidden switch
- Trap
- Giant jump potion
- Shop keeper
- Alien attract potion
- Moving block
- Breakable block
- Trapdoor
- Teleport stone

Level 1

- Vase

Level 2

- Ice Gem
- Water Gem
- Fire Gem
- Light
- Chalice
- Mosaic
- Globe
- Herbs
- Globe stand
- Skull
- Urn
- Cross
- Candle

Level 3

- Bomb
- Hive
- Gold bowl
- Ice Gem
- Water Gem
- Fire Gem
- Flask
- Ceramic pot

Level 4

- Lamp
- Pestle & mortar
- Gold Bowl
- Oil lamp

Die Kathedrale

In das finstere Mittelalter entführt uns Harald Ewers Grafik-Adventure. Holger Wenzel aus Pappenheim betätigt sich als historischer Spurensucher.

Steinfratzen

An der Nordseite der Ostbalustrade fünfeckiges Kapitell drehen, in der Geheimkammer Tafel öffnen und Edelstein herausnehmen. In der Treppe der Hauptempore Mitte befindet sich ein Knopf, der durch Drücken einen Geheimgang zum Glasfenster freigibt. Rubin gegen Edelstein austauschen.

Weihwasserbecken

Überlaufloch mit Kerze schließen. Hauptleitung in neuer Krypta mit Talg reparieren, Geheimtür öffnet sich. Dani mit der Lampe losschicken, die Kerze herausziehen, selbst nordwärts weitergehen. Wenn Dani die Kerze hat, öffnet sich wieder eine Geheimtür. Sarkophag öffnen, Mumie herausnehmen, selbst hineinlegen und Deckel schließen.

Wendeltreppe

An den acht Hauptsäulen ergeben sortiert nach Geburtsjahr die Anfangsbuchstaben der Vornamen und sortiert nach Alter die Anfangsbuchstaben der Nachnahmen den Lösungsspruch "JAKOBIUS DREHE FUSS". Diesen Spruch bei Säule 6 eintippen (Fuß, nicht Fuss). Von jedem Heiligen den Gegenstand mitnehmen. Wendeltreppe rauf, Tür mit Zepter öffnen, Fallgitter mit Stab abstützen, Tau mit Schwert zerschneiden, Hammer in Abdruck legen, Affenstein mit Schaufel in geöffnetes Kästchen legen.

Kardinalsbilder

Verkehrt ist Kardinal Klausenburg. In der Kardinalsgruft auf den Sarg von K. steigen. Mit der Kette und der Winde den Sargdeckel öffnen, hinuntersteigen. Vorsicht, nicht die Spinnweben berühren. Am Ende des Weges auf den Felsen klettern, Papier und Pulver in den Spalt stecken, irgendeinen überflüssigen Gegenstand (Brief) ins Spinnennetz werfen. Wenn das Ungeheuer kommt, das Papier anzünden und weiter hochklettern.

Beichtstuhl des Hesekiel

Aus dem Papier im Beichtstuhlfach und der zugehörigen Seite der Bibel, die im Sarg von Bonifatius Harfner unter dessen Holzbein liegt, ergibt sich die Lösung: "ziehe" Bonifatius und Andreas und Lukas. Hinter diesen verbergen sich die Dämonennamen, diese z.B. mit Glassplittern aus der Sakristei abkratzen.

Schab Niggurath

Steht an der Stelle, an welcher der Klöppel der großen

Glocke aufbewahrt wurde (Südende alte Krypta). Im Glockenturm zuerst die Türe hinter sich verschließen (Eisenschlüssel). Das Sofa unter das Geläut schieben, raufklettern, Seil lösen, Metallstange in die Glocke einhängen, Bolzen mit Schraubenschlüssel lösen und auf das Sofa runterspringen.

Wiege

Die Bibel aus der Sakristei auf die Buchablage der Kanzel legen. Mit Hilfe der Plüschkordel das Kanzeldach erklettern und von Jasper die Seite 1411 (Jahreszahl am Kanzeldach) aufschlagen lassen. Das Kanzeldach fährt nach oben. Den Löwen am Horn ziehen, vielen Gängen folgen und am Ende die Wiege verschieben.

Geheimbibliothek

Das Buch Kirchenlieder aus der Sakristei zum Altar mitnehmen, Kerze in die Vase stecken, Buch umdrehen und im roten Licht lesen. An der Ostbalustrade Heiligenbild ansehen, die Kacheln (4/2/7) drücken (Seitenzahl des Buches) und in die Geheimbibliothek gehen (Vorsicht, Kerze verlischt). Die Jadefigur mit einer Glasscherbe berühren, die Bibliothek anzünden, rausgehen und Türe schließen.

Ferrara

Im Gewölbekeller liegt unter dem Dreck ein altes Papyrus. Wenn man mehrmals von dem Sand nimmt, öffnet sich die Geheimtür. Bei halb geöffneter Tür den Weihrauchschwenker aus dem Küsterzimmer durch die Öffnung werfen. Vorher Weihrauch anzünden.

Steinerner Löwe

Gemälde aus Chor von der Wand nehmen. Jasper übersetzt die Hieroglyphen auf der Rückseite, dann Absturz. Beim nächsten Versuch nicht übersetzen lassen, Leinwand mitnehmen, in Nordwestkeller gehen, Kerkerschlüssel aus dem Heizofen nehmen. Anschließend Kerkertür öffnen, Ziegel mit Löwe und Krone drücken, Käfig öffnen, Löwen in Büffelleder einwickeln und oben in der Kathedrale auf den Boden werfen.

Moro

Gesangbücher aus der Sakristei zur Westbalustrade bringen. Unter der Geheimtür in der Decke ablegen, hinaufklettern, Falltür öffnen, den Dietrich aus der Holztüre nehmen. Damit zum ewigen Licht gehen und Dietrich ölen. Wieder hinauf, Holztür öffnen, ins Uhrwerk nach oben gehen, auf die Metallstange steigen und den Schlegel abnehmen.

Brunnen

Zuerst zur Sicherheit das ewige Licht anzünden. Plan zeichnen! Mit dem Seil zum Brunnengrund hinuntersteigen. Vorher Stein runterwerfen, um zu testen ob noch Wasser im Brunnen ist (ist erst in der dritten Runde nicht mehr der Fall). Mauerspalt vergrößern. S,S,O,O zur Gangabzweigung, dann nach oben zum Ende des Ganges. Dort die Kerze abstellen und mit der Petroleumfunzel zurück zur Gangabzweigung. Von hier aus nach unten, dem Götzen ins Maul steigen und den Knopf drücken. Von der Statue am Wassergraben bis zum Fleck gehen, ins Wasser steigen, den Deckel drehen und an der Metallstange an der Unterseite festhalten. Wenn man nun nach oben klettert, steht man wieder neben seiner brennenden Kerze. Zurück zum Brunnenrand, Mauerspalt wieder schließen, Ritzen mit Lehm zukleistern und warten.

Orgel

Zusammen mit Daniel im Lagerraum im Nordwestkeller die Kirchenbänke verschieben, so wird der Blasebalg der Orgel freigelegt. An der Orgel das Register 9 ziehen, dadurch geht eine Klappe auf, in welcher das Notenbuch liegt. Schickt Daniel zum Blasebalg und spielt auf der Orgel den "Dämonengesang".

Astrolabium

Die Kerze in den Kerzenhalter und das Monokel (aus dem Sofa) in die Linsenfassung stecken, dann das Gerät auf den Himmelsquadranten 141 (steht im Buch aus der Schublade) richten.

Sammelt das Tuch, den Totenschädel und einen Eiskristall ein und versucht, den eisenhaltigen Steinbrocken von der Felswand zwischen die Hinterbacken des Gottes zu transportieren. Dieser wird daraufhin von einem Blitz umgeworfen und der Weg zur Truhe wird frei. Stern herausnehmen und zerstören.

Sakristei

Auf dem Bild von Treblos (Solbert) sind die Heiligenfigürchen abgebildet. Am Altar das Figürchen 60 drehen und im Geheimkeller einen Basaltstein aus der Mauer über das Mäuerchen legen. Dadurch kann der Stalagtit an der Decke das Mäuerchen nicht mehr zerstören, die Ratten bleiben eingesperrt.

Das Finale

Versteckt Euch irgendwo in der Kathedrale, am besten im Schrank in der Sakristei.

Eye of the Beholder 2

Marc Wienen aus Nauheim hat sich in die dreidimensionalen Dungeons von SSI gewagt und alle Etagen kartographiert. Im vierten Untergeschoß findet Ihr im Süden einen Raum mit neun Druckplatten im Boden. Da dieses Rätsel sich bei Euch langsam zum Trauma ausweitet, hier die Lösung. Einfach kreuzweise die vier Ecken verbinden (ein großes X) und auf die entsprechenden Platten irgendeinen Gegenstand legen. Siehe da, die Tür geht auf.

Fortsetzung auf Seite 52.

Elvira II

Marco Gensch aus Stubben liebt's gruselig. Hier seine wichtigen Karten und Gegenstandsliste aller Räume. Damit läßt sich das Abenteuer vorzüglich planen.

Vor den Studios
— Stein

Haus des Wachmanns
— Lieferschein über Waren für die Kulissenabteilung
— Notiz vom Sicherheitschef
— Brief
— Zeitungsausschnitt über die Eröffnung der Filmstudios
— Bild eines Sportwagens
— Pin-Up-Kalender
— Mütze
— Jacke
— Sicherheitsschlüssel

Elviras Auto
— Drahtschere
— Schraubenschlüssel

Vor dem Fahrstuhl
— Feuerlöscher

In der Besenkammer
— zwei Schachteln mit Reiniger für quietschsaubere Böden
— Abflußreiniger
— großer Besen
— Zinkeimer
— Bodenmop
— Flasche starke Bleiche

Bei den Indianern
— Feuerlöscher
— indianischer Medizinbeutel
— Kalender
— Bild

Im Heizungsraum
— Messingschlüssel

Computerraum
— großer Tischkalender
— Ablagekasten mit Filmdrehbüchern
— kleiner Löffel aus rostfreiem Stahl
— drei Kaffeebecher
— kleine Personalmitteilung
— einzelner Ablagekasten
— Bild von Elvira
— Feile
— verschiedene Akten
— mehrere Ablagekästen
— kleine Topfpflanze
— Pflanze mit langem Wedel

Make-Up-Raum
— Make-Up-Koffer
— zwei Hüte
— Perücke
— Helm
— Spiegel
— falscher Offiziersbart
— ein Paar falsche Augenbrauen
— Gebiß
— Halbbrille
— getrimmter falscher Bart
— Zaubermaske
— Bienenmaske
— Facettenaugenbrille
— Bart für englischen Adligen
— vornehmer Schnurrbart
— Ohrring

Direktorzimmer
— Flasche Bourbon
— Flasche Gin
— Glasaschenbecher
— Sodasiphon aus Glas

Elviras Zimmer
— Make-Up-Zimmer
— silberner Glücksbringer
— gasbetriebener Lockenstab
— roter Nagellack
— Nagelschere
— roter Lippenstift
— Seidenunterwäsche
— schwarzes Seidennegligé
— Ausgabe der örtlichen Zeitung
— Schachtel Popcorn
— Badetuch
— Schaumfestiger
— ein paar schwarze Schuhe
— Postkarte
— Notiz
— Strumpfhose
— volle Haarspraydose
— leere Haarspraydose
— Schachtel Papiertücher

Büro
— Plastikbecher
— Plastikwassersprüher
— kleine Topfpflanze (Kräuter)
— sechs Ablagekästen
— vier Ablagekästen
— Postkarte
— Plastikkasten für Disketten
— Diskette
— Kalender
— Batterierecorder
— Notiz

Studio 2 — das Haus
Flur
— zwei verzierte Tischleuchten
— zwei Vasen mit hübschen blauen Blumen
— zwei große Pflanzen in einem Tontopf
— ein kleiner gewebter Läufer
— Barometer mit Holzgehäuse
— Elchkopf

Kaminzimmer
— Bild einer alten Dame
— Porzellanteller
— Porzellanvase
— kleine Porzellanvasen
— große Porzellanvase
— Glasvase
— große Glaskanne
— altmodischer Kohleeimer
— gerahmter Seidenbehang

Zimmer mit Schreibtisch
— zwei Grünpflanzen mit langen stacheligen Blättern
— Bild von einem Windhuhn
— kleines Gebetsbuch
— Schloß mit 5fach-Verriegelung

Eßzimmer
— zwei Flaschen Tafelwein
— Bleikristallgläser
— zwei dreiarmige Leuchter
— sechs Platzdecken mit Besteck

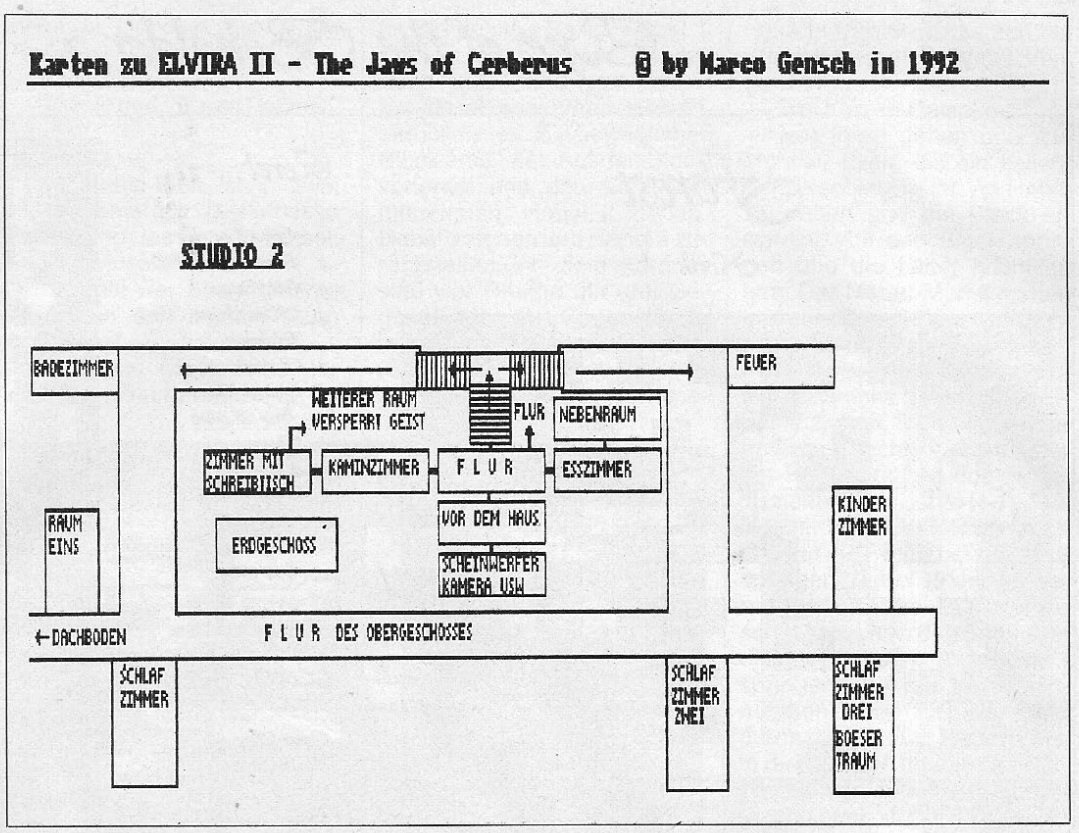
Nebenraum
— Fleischkeule
— Laib Brot
— Flasche Weißwein
— Flasche Rotwein
— übelriechender Käse

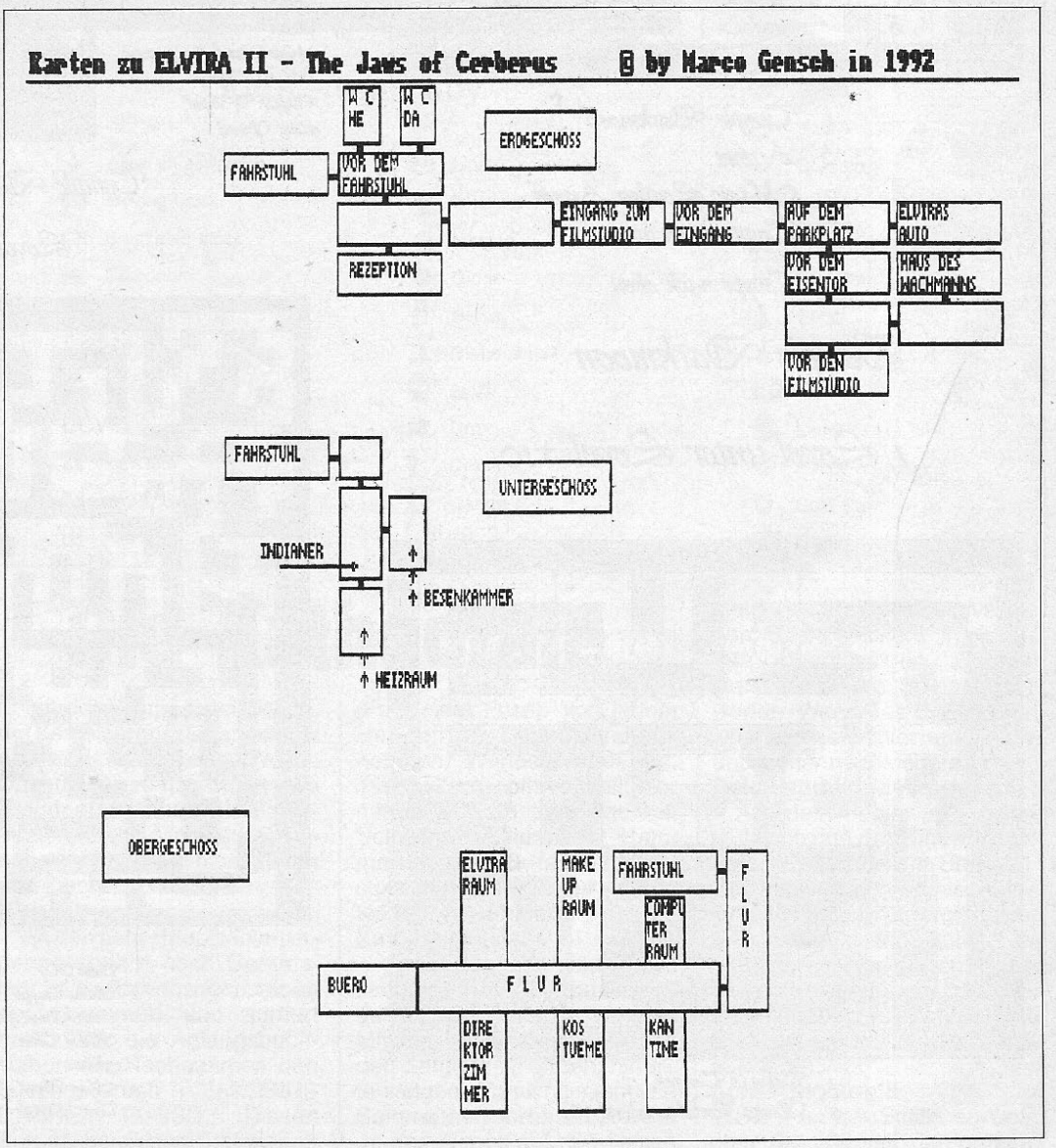
Badezimmer
— Seifenhalter
— Grünpflanze
— Handtuch
— Mundwasser
— Schaumbad
— Shampoo
— Schwamm
— Wasserkanne

Raum 1
— zwei Teekisten
— Schachtel Streichhölzer
— 1,5 m hohe Trittleiter
— eine Teppichrolle

Kinderzimmer
— Sammlung Kinderbücher
— roter Bauklotz
— grüner Bauklotz
— gelber Bauklotz
— Kinderbett
— Holzschaukelpferd
— grüner Gummiball
— roter Plastikball
— Teddybär

Schlafzimmer
— zwei Porzellankatzen
— Kaminuhr
— Bild einer Drossel
— Bild eines Rotkehlchens
— Abstraktes Bild
— Abstraktes Mosaikbild
— Bild mit merkwürdiger Kunst
— Porzellanwasserbecken
— Schlüssel
— Drehbücher

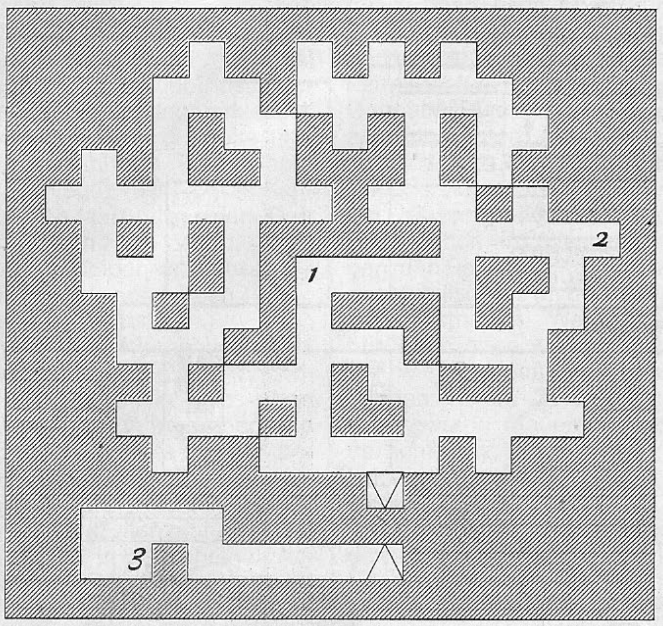




Eye of the Beholder 2

Forest

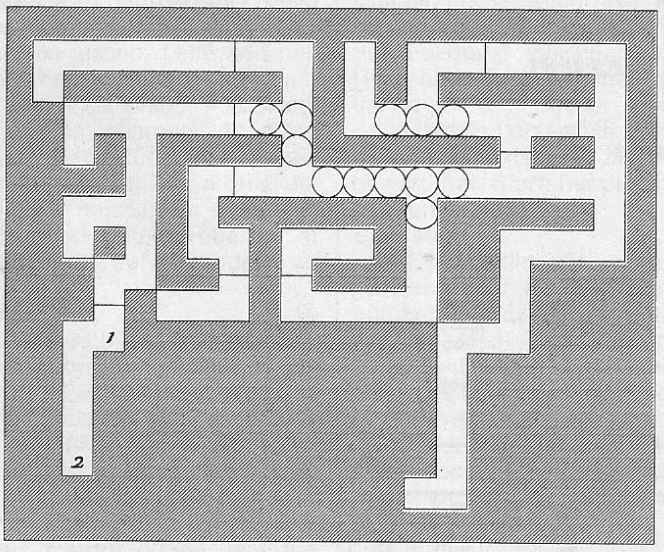
North



1 Temple Darkmoon
2 Arrows
3 Magic Leather Armor
▽ Treppe nach unten
△ Treppe nach oben

Temple Darkmoon

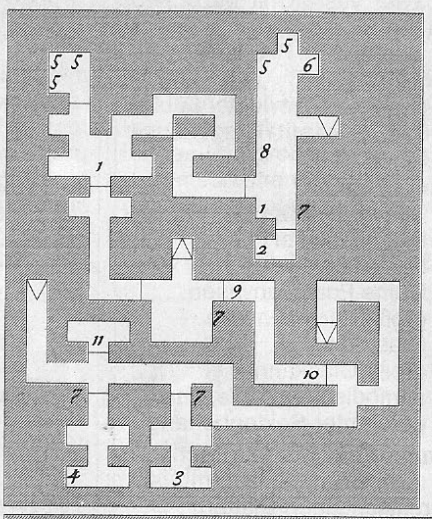
1 Level unter Level +10



1 Talon's Tongue
2 Stone Portal to Level +6

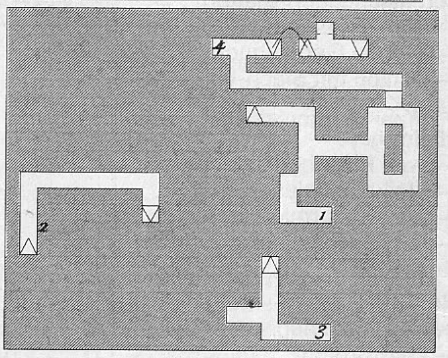
Level -1

1 Grey Key
2 Insal (chaotic Thief)
3 Old Dagger
4 Horn North Wind
Parchment
5 Rations
6 Magic Dust
7 Grey Keyhole
8 Dagger
Lock Picks
9 Long Sword
10 Grey Keys
Long Sword
11 Grey Key



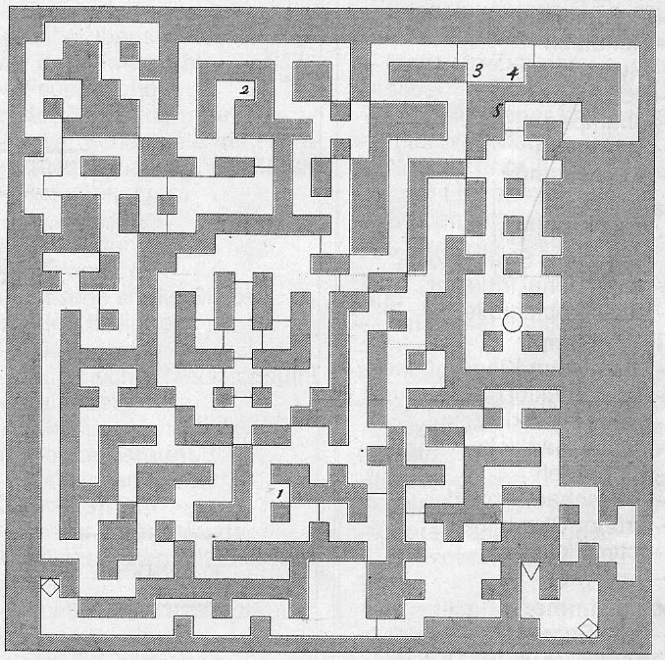
Level -2

1 Copper Key
Parchment
Scrolls
2 Cleric Spell of Raise Dead
Sling
3 Skull
Mage Scroll of Lightning
4 Mace "Thumper"
Dagger "Pargon"
Long Sword



Temple Darkmoon

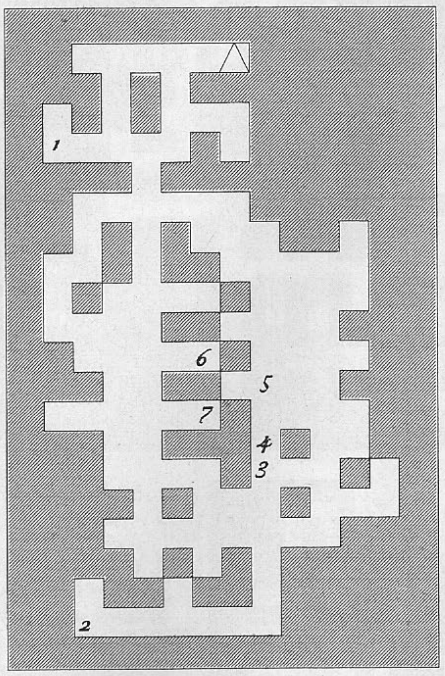
Level +10



1 Teeth Key
2 Stone Dagger
Mage Scroll of Invisibility 10' Radius
3 Hilt of Talon
Femurs
4 Mage Scroll of Flesh to Stone
5 Tooth Keyhole

Temple Darkmoon

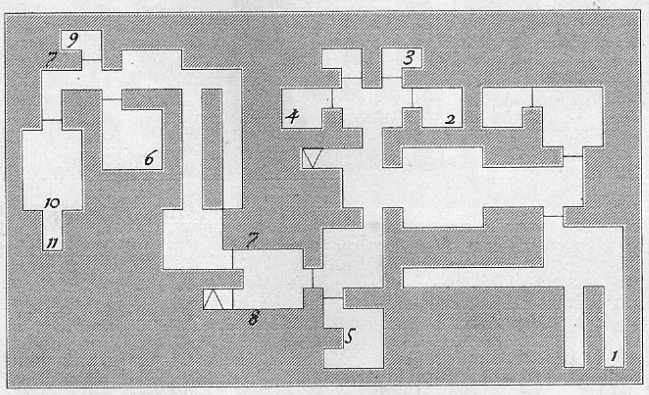
Level -5



1 Spider Key
Femur
Skulls
Rock
2 Helmet
Plate Mail
Potion of Cure Poison
Leather Boots
Long Sword
Horn West Wind
3 Long Sword
Helmet
Skull
4 Dark Moon Key
Chain Mail
Dagger
Shield
Femur
5 Daggers
Darts
Leather Boots
Femur
6 Dagger
Rocks
Skull & Femur
7 Femurs

Temple Darkmoon

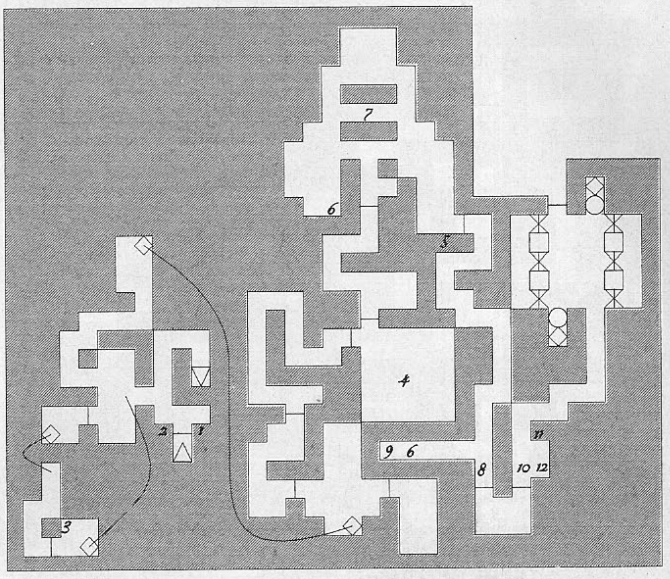
Level +1



1 Long Sword "Hunger"
2 Fighter / Cleric "Tanglar"
3 Mantis Key
4 Polearm
5 Insert 3 Femur (= Bone Key)
6 Mage Scrolls
7 Mantis Keyhole
8 Copper Keyhole
9 Iron Ration
10 Green Gem
11 Mantis Idol
Glass Sphere
Copper Key

Temple Darkmoon

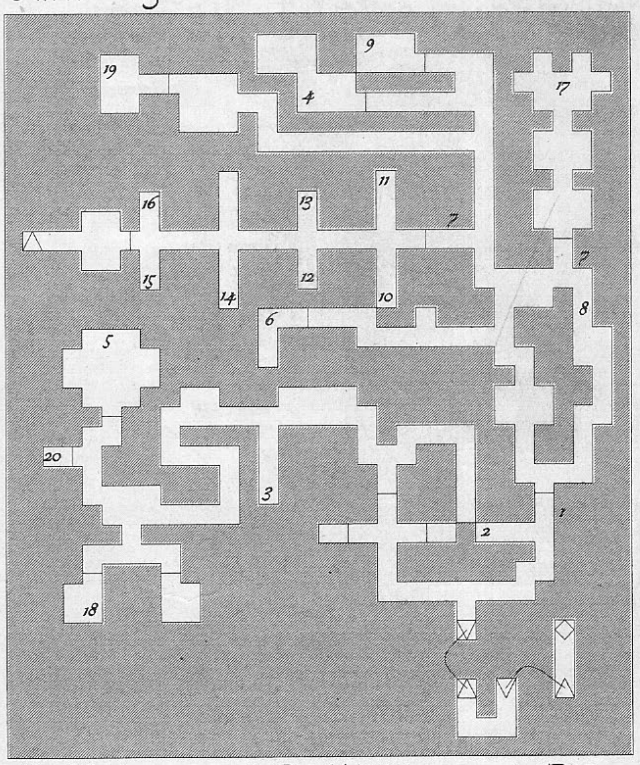
Level +9



1 Crystal Keyhole
2 Shell Keyhole
3 Shell Key
4 Brahma's Boots
Mage Scroll of Ice Storm
5 Starfire Earring
6 Polished Shield
7 Starfire
Mage Scroll of Stone to Flesh
8 Amulett of Resurrection (=Bauble)
9 Jhonas Flask
Parchment
10 Tooth (Key)
11 Tooth (Key-) Hole
12 Sling (+1)

Temple Darkmoon

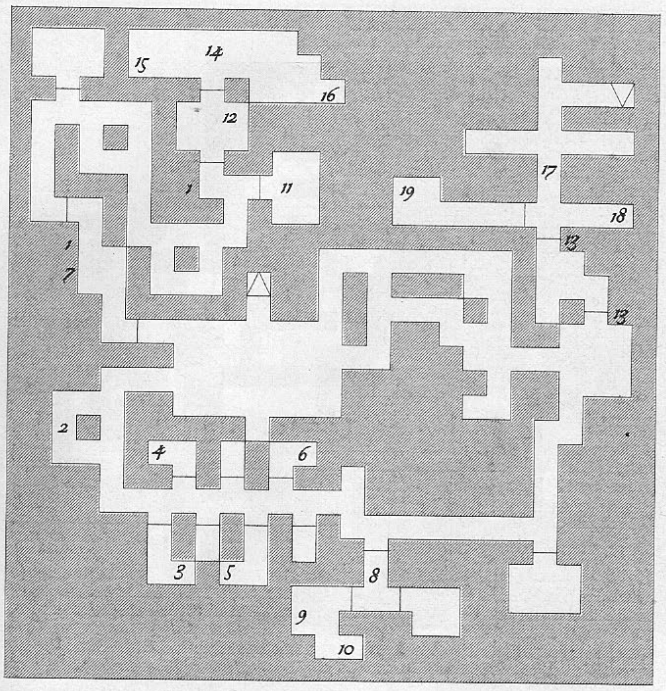
Level +3



1 Bone Keyhole
2 Femur
Skull
3 Rotten Rations
4 Dark Moon Key
5 Potion of Cure Poison
Cleric Scroll of Raise Dead
6 Dying Darkmoon Priest
7 Dark Moon Keyhole
8 Ring of Adornment
9 Mage Scroll of Disintegrate
10 Insert 5 Rocks
11 Insert Rotten Ration
12 Insert Red Gem
13 Insert Mantis Idol
14 Insert Long Sword "Hunger"
15 Insert Scroll / Parchment
16 Insert Potion
17 Bow
Arrows
Parchment
18 Bone Key
19 Potion of Vitality
20 Red Gem

Temple Darkmoon

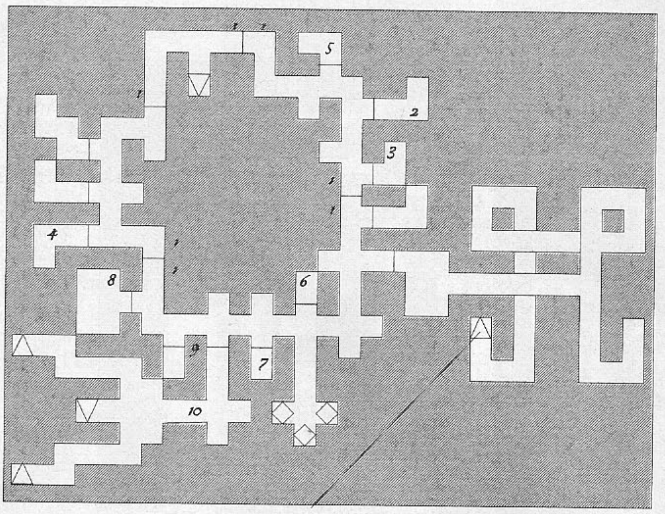
Level -3



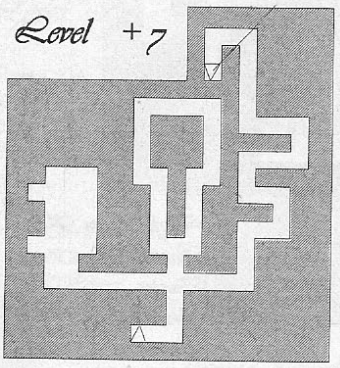
1 Skull Keyhol
2 Potion of Vitality
Potion of Cure Poison
3 Femur
4 Skull
5 Small Dwarf (Cleric)
6 Elven Bones
7 Skull Key
8 Dark Moon Key
Cleric Holy Symbol
9 Spellbook
Skull Key
Iron Rations
Helmet
Long Sword
Plate Mail
10 Human Fighter
11 Skull Key
12 Robe
Dagger
Skull Key
13 Dark Moon Keyhole
14 Helmet
Axe "The Bait"
Short Sword
Cleric Scrolls
15 Cleric Scroll
16 Cleric Scroll
Dark Moon Key
17 Parchment
18 Parchment
19 Horn East Wind
Potions
Parchment

Temple Darkmoon

Level +6

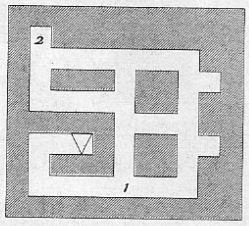


Level +7

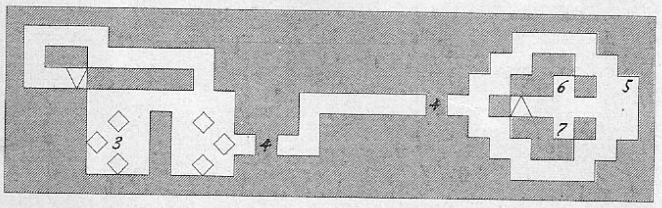


1 Copper Keyhole
2 Spellbook
Lock Picks
3 Copper Key
4 Cleric Scroll of Create Food
5 Mage Scroll of Invisibility
6 Magic Dust
7 Magic Dust
Complete set of Elven Bones (Amber)
Parchment
8 Mage Scroll of Improved Identify
Copper Key
9 Crimson Keyhole
10 Talon (+4)

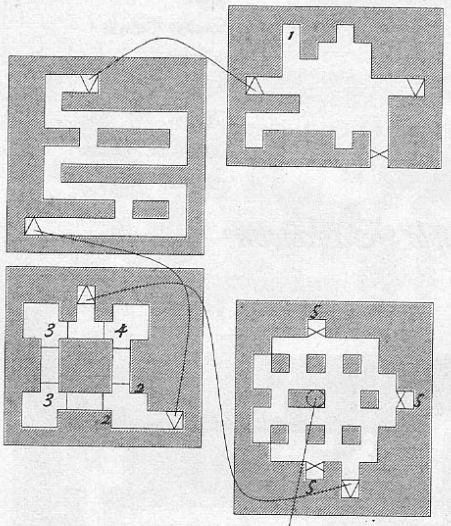
Level 1 über + 6



1 Crimson Ring
Robe
2 Exchange Item - Glass Sphere
3 Sticky Paper
4 Enter Void
5 "Mapsg"
Robe
6 Plate Mail
7 "The shall rejoice"

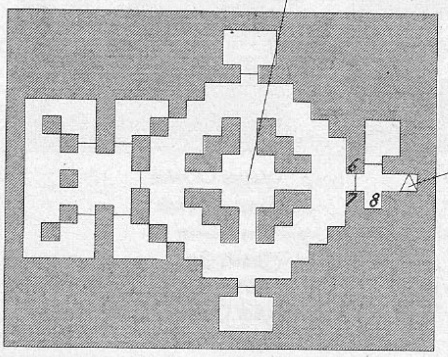


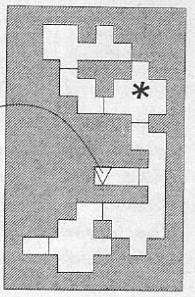
Level 2 über + 6



1 Coin
2 Coin Slot
3 Bracers of Protection
4 Ring of Protection
5 Insert Glass Sphere
6 Amulett of Life
7 Amulett of Death
8 Stone Cross

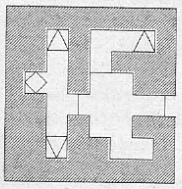
* Dran Draggore





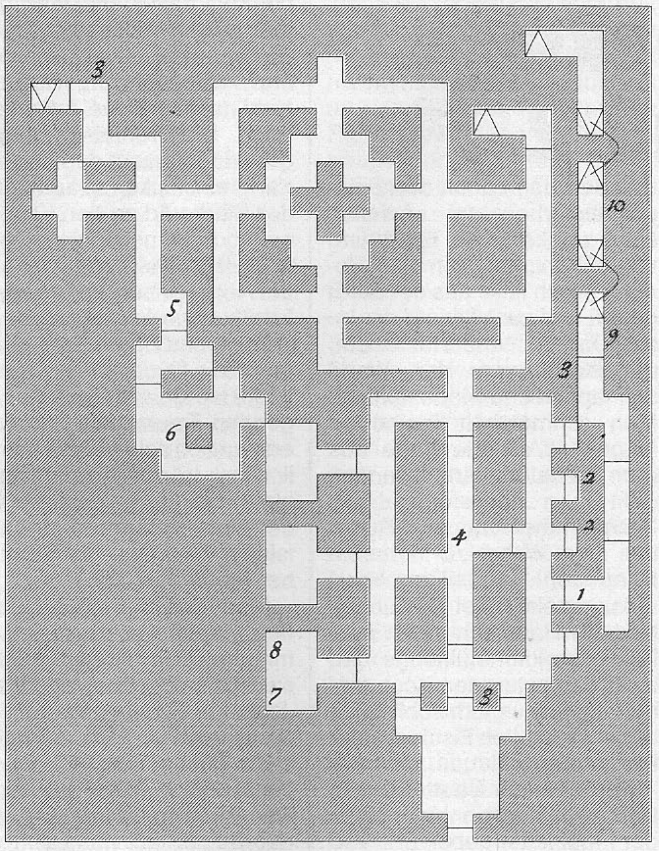
Temple Darkmoon

Level 0



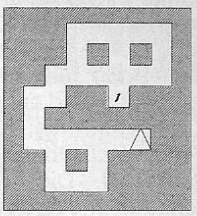
◇ Teleport Feld
▽ Treppe nach unten
△ Treppe nach oben

Level -4 Temple Darkmoon



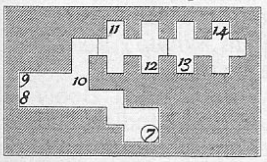
1 Grey Key
2 Dark Moon Keyhole
3 Spider Keyhole
4 Mage Scroll of Remove Curse
5 Spider Key
Potion of Healing
Skull
6 Shield
Long Sword
Bracers
Staff
Skull
7 Spider Key
Iron Rations
8 Robe
Amulett
Mage Scroll of Haste
9 Dark Moon Key
South Wind
10 Grey Keyhole
(= 4 Scrolls)

Level 1 unter + 6

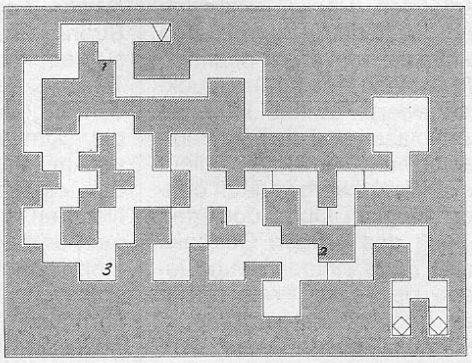


1 Mage Scroll of True Seeing

Level +5

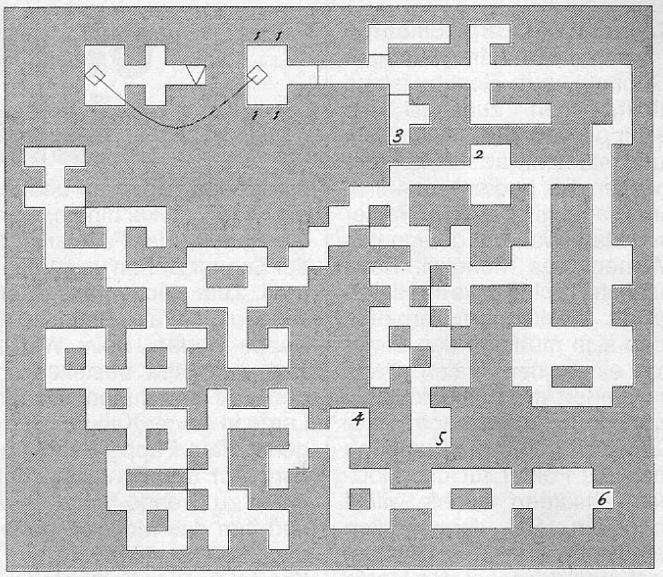


Level +2



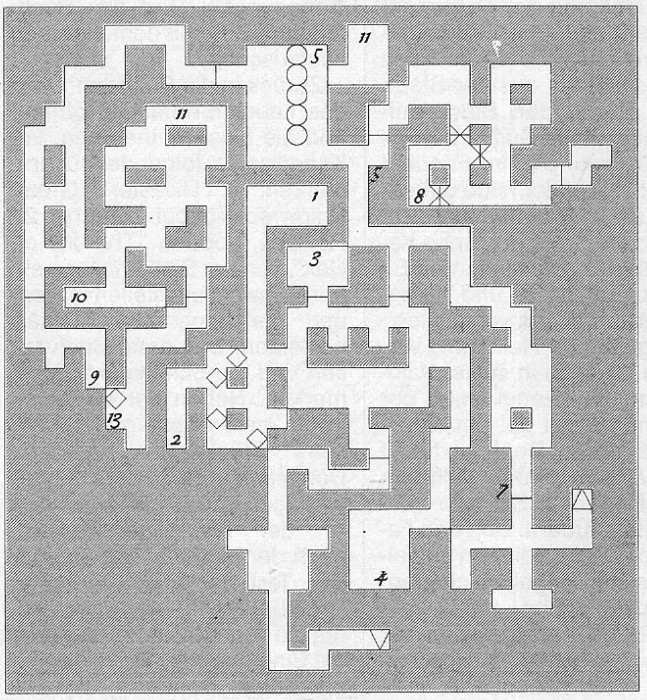
1 Bone Keyhole
2 Copper Keyhole
3 Copper Key
Potion of Cure Poison
Femur

Level +4 Temple Darkmoon



1 Dark Moon Keyhole
2 Dagger
3 Potions of Healing
4 Ring of Sustenance
Chainmail
5 Lift nach oben
6 Zurück zum Eingang vom Tempel
7 Lift nach unten
8 Crystal Hammer
Halberd
Shield
9 Leather Boots
Potion of Healing
Daggers
Staff
10 Bracers of Protection
11 Iron Ration
12 Mace
Mage Scroll of Fireball
13 Dragon Skin (Armor)
Short Sword
14 Wand

Temple Darkmoon Level +8



1 Body Gem
2 Heart Gem
3 Insert Body Gem, Heart Gem & Soul Gem
4 Soul Gem
5 Crystal Keyhole
6 Crystal Key
7 Insert Eye of Talon
8 Amulett of Life
9 Shell Key
Mage Scroll of Improved Invisibility
10 Crimson Key
11 Polished Shield
12 Shell Keyhole
13 Magic Mouth "The Winner gets the best, the loser has"

The Secret of Monkey Island 2

Klaus Söllner aus Nürnberg ging unter die Piraten und kam mit einer Komplettlösung zurück.

Kapitel 1: Das Largo Embargo

Nach dem fragwürdigen Empfang auf Scabb Island nimmt man zunächst die Schippe von der Tafel. Richtung stadteinwärts hinter der zweiten Tür bedient man sich am Stapel mit blankem Papier und klaut Wally im geeigneten Moment das Monokel. Beim nächsten Schiff links im Hintergrund (Reinigung) erbettelt man sich mühsam den Eimer von einem der Piraten. Dann bewundert man das Holzbein und erkundigt sich nach seiner Geschichte. Auf die Frage, ob man die Politur für das Holzbein besorgen möchte willigt man ein. Bei dem großen Schiff im Vordergrund (Kneipe) liest man zunächst das kleine Schild ("Hilfe gesucht") und klettert die Luke hinab.

Mit dem Wirt schwatzt man über dieses und jenes, bis Largo auftaucht und die Wand der Bar höchst eigenwillig dekoriert. Mit dem Papier wischt man den Schlamassel ab. Dann raus aus dem Loch, gleich zum Küchenfenster wieder rein und das Messer einstecken. Weiter im Hafen ganz nach links zur Pension. Dort den kleinen Alligator losschneiden und den Futternapf plündern. In Largos Kajüte gehen und das Toupet vom Tisch nehmen. Raus aus der Stadt. Beim Strand den Stock aufsammeln, beim Sumpf den Eimer füllen und beim Friedhof zum Hügel in der Mitte gehen. Dort das Grab ausbuddeln. Zurück in die Stadt in Largos Kajüte, die Tür schließen, den Eimer draufstellen und hinter dem Wandschirm verstecken.

Largo bis zur Reinigung verfolgen. Danach in seiner Kajüte den Waschzettel hinter der Tür finden und bei der Reinigung einlösen. Der Lohn für all die Mühen findet sich im Sumpf. Mit dem Sarg zur Voodoo-Hütte rudern. Dort den Faden vom Tisch nehmen und alle Gläser im Regal anschauen. Versucht schon mal, die "Ash-2-Life" mitzunehmen. Mit den altbekannten Hexenmeisterin sprechen, bis sie eine Voodo-Puppe von Largo aushändigt. Beim Schreiner im ersten Haus kauft man die Politur. Jedesmal, wenn man damit das Holzbein des Piraten (Wäscherei) behandelt, bekommt man eine Münze.

Anschließend öffnet man dort die Kiste auf dem Boden, steckt den Stock dazwischen, bindet den Faden an und legt die Käse-Cracker hinein. Wenn die Ratte in der Falle sitzt, an der Schnur ziehen und mitnehmen. Zum Küchenfenster einsteigen und die Ratte in die Suppe werfen. Beim Wirt etwas vom Stew bestellen und den Job annehmen. Danach Largo in seiner Kabine mit der genadelten Puppe Saures geben. Auf der Peninsula links unten zu Dreads Schiff gehen und ihm das Monokel geben, dann sein Schiff chartern.

Kapitel 2: Vier Kartenteile

Den leeren Sack Vogelfutter vom Deck nehmen und zu Phatt Island schippern. Im Gefängnis die Matratze zurückschlagen, den Stock nehmen und damit den Schienbeinknochen von nebenan ergattern. Den Knochen bekommt der Hund, und offen ist die Tür. Vom Regal nimmt man die beiden Umschläge und öffnet sie. Draußen nach links ab und zur Villa im Süden. Den Wachmann beschwatzen und die Treppe hoch. Dort das Buch auf dem Bett mit dem eigenen austauschen.

Zurück in die Bücherei. Dort das Leuchtturmmodell öffnen und die Linse mitnehmen. Im Karteikasten folgende Bücher merken: 1. Disaster "Great Shipwrecks of our Century", 2. Recipes, Voodoo "The Joy of Hex". Von der Bibliothekarin einen Ausweis ausstellen lassen und die genannten Bücher ausleihen. Das erste Buch lesen und die Schiffkoordinaten merken. Neben der Bücherei in die erste Gasse gehen und beim Glücksspiel zusehen. Den Mann in die hintere Gasse verfolgen und wieder zusehen. An der Türklappe klopfen, nach der Nummer fragen und den Test bestehen (Achtung, Logik!). Dann beim Glücksrad auf die richtige Zahl setzen und die Einladung zur Party gewinnen. Beim Bootssteg auf die Wette des Anglers eingehen. Dann Phatt Island verlassen und nach Booty Island schippern.

Dort in den Laden links gehen und folgende Sachen kaufen: 1. Nebelhorn, 2. Säge, 3. Papageienwarntafel. Auf den somit freigewordenen Haken hängt man die Vogelfuttertüte und darf dann auch den Spiegel erwerben. Im nächsten Haus zeigt man die Einladung vor und nimmt sich das Kostüm. Nach links aus der Stadt gehen und zur Villa auf der Insel. Dort zur Vordertür hinein, die Karte von der Wand schnappen und wieder hinaus. Man schmeichelt Elaine so lange, bis sie die Karte aus dem Fenster wirft. Danach geht man noch einmal ins Schafzimmer, um das Ruder von der Wand zu nehmen. Dann den Hund vorm Haus aufsammeln (zwei Versuche). Hinterm Haus scheppert man kräftig an der Mülltonne und lockt den zeternden Koch einmal ums Haus, um schließlich ungehindert den Fisch aus der Mülltonne zu klauen.

Zurück in der Stadt läßt man sich von Captain Kate eines der Flugblätter geben und verläßt die Insel in Richtung Phatt Island. Dort klebt man Kates Flugblatt über den eigenen Steckbrief und bringt dem Angler den Fisch. Kurz aufs Boot gehen und dort warten bis Kate verhaftet wird. Zurück ins Gefängnis, Kate freilassen und den Umschlag vom Regal nehmen und öffnen.

Jetzt ein kurzer Abstecher zurück nach Scabb Island und dort dem Piraten das Holzbein absägen. Beim Schreiner Hammer und Nägel ausleihen. In der Kneipe die Banane aufs Metronom stecken und den Entertainer einstecken. Beim Wirt nach Vorlage des Büchereiausweises einen "Yellow Beard's Baby" und einen "Blue Whale" bestellen und beide mischen.

Zurück nach Booty Island zum Sarghändler. Sobald dieser im Vorführmodell probeliegt, den Deckel schließen und zunageln, dann den Schlüssel vom Bord nehmen. Weiter nach rechts zum Spuckwettbewerb. Einmal kurz ins Horn blasen und die Fähnchen versetzen. Der erste Anlauf beim Wettbewerb verläuft dennoch kläglich. Durch dosierten Genuß des grünen Getränks sollte nach einiger Übung jedoch der erste Preis sicher sein (möglicher Ablauf: spukken-trinken-spucken-aus dem Bild gehen-zurückspucken-trinken-spucken).

Diesen verkauft man im Laden und chartert mit dem Geld bei Kate das Boot. Dann fährt man zu der im Buch genannten Stelle und taucht ab. Man birgt den Affenkopf vom Bug und zieht sich an der Ankerkette hoch. Die Trophäe gibt man dem Händler und darf die erste Karte einstecken. Danach aus der Stadt und zu den Klippen, wo noch immer Elaines Karte flattert. Diese versucht man mit der Angel zu bergen — vergeblich: Man verfolgt die Karte bis zum großen Baum. Dort steckt man das Ruder in das untere Loch und steigt darauf. Den folgenden Traum hält Guybrush erstaunlich selbständig schriftlich fest. Ist man erwacht, sammelt man das geborstene Ruder auf und fährt nach Scabb Island, wo man es vom Schreiner reparieren läßt.

Man besucht noch einmal den Friedhof und sperrt die mittlere Gruft mit dem Schlüssel des Leichenbestatters auf. Jetzt den Sarg öffnen, auf dem der Spruch von Rapp Scallion steht (siehe Book of Quotations) und erwirbt etwas Asche. Damit und mit Hilfe des Voodoo-Buchs läßt man sich von Madame eine wirksame Ash-2-Life mixen, mit der die Überreste im Sarg zu neuem Leben erwachen.

Man verspricht, das Gas zuzudrehen und erhält einen Schlüssel. Die zugehörige Tür findet sich in einer Hütte am Strand, zusammen mit dem kaltzustellenden Dauerbrenner. Zurück am Sarg, wird man mit der zweiten Karte belohnt.

Szenenwechsel: Großer Baum, Booty Island. Mit dem wiederhergestellten Ruder und der bereits vorhandenen Planke wird Loch um Loch der Baum erklommen. Oben angelangt, schnappt man sich zunächst das Teleskop und läßt dann den Hund auf den Stapel in der Hütte los: Karte Nr. 3. Weiter nach Phatt Island zum Wasserfall. Dieser wird erklommen und oben die Pumpe mit dem Jo-Jo bedient. Ab durchs Loch zur Hütte am Strand. Deren Besitzer läßt sich auf nichts anderes ein als Trinken. Deshalb schleunigst den angebotenen Humpen in die Zimmerbotanik kippen, und mit dem Scheingrog aus der eigenen Tasche füllen. Nach errungenem Sieg hängt man den Spiegel in den Rahmen, öffnet das Fenster von außen und legt dem Gorilla das Fernglas in die Hand.

Der so erleuchtete Ziegel wird ohne Umschweife ge-

drückt und die letzte Karte winkt. Zurück nach Scabb Island. Man gibt Wally die Linse und die Kartenteile und macht sich auf, die verlangten Sachen bei Miss Voodoo abzuholen. Erst die Tüte- und dann die Kiste am Sumpf öffnen und hineinsteigen.

Kapitel 3: Le Chucks Festung

In Le Chucks Labyrinth hilft nur das Lied der Toten weiter, mitgeschrieben auf dem durchweichten Zettel. Man beachte die Reihenfolge der dort aufgeführten Knochenteile. Für jeweils drei aufeinanderfolgende verschiedene Teile gibt es eine Knochentafel im Labyrinth, die zu drücken und zu durchlaufen ist. Die dann erreichte große Tür wird geöffnet und der dahinter zu findende Schlüssel eingesteckt. Nun trinkt man erneut vom grünen Saft und spuckt so lange auf das Schild rechts neben Guybrushs Kopf, bis... na ja.

Kapitel 4: Dinky Island

Nach rechts gehen und mit Herman sprechen. Das Faß öffnen und Polly den Keks geben. Bei der Destille das Glas und das Brecheisen aufsammeln. Das Glas mit Meerwasser füllen und durch die Destille laufen lassen. Anschließend die Flasche aus dem Wasser ziehen und mit dem Brecheisen bearbeiten. Ab in den Dschungel und nach links ins übernächste Bild. Den Beutel mit der Flasche aufschneiden und die Packung Trockenkekse mit dem Glas Wasser hydrieren. Zurück zur Kreuzung und nach rechts. Das Seil nehmen und die Kiste aufbrechen — Dynamit einstecken. Zwei Bilder nach rechts und Polly einen Keks geben. Das gleiche zwei Bilder weiter oben. Weiter rechts scheint man endlich am Ziel: Big Whoop! Erst Vorarbeit mit der Schaufel leisten, dann mit dem erleuchteten Dynamit nachhelfen. Das Brecheisen an das Seil knoten, über den Rand schwingen und der Alptraum kann beginnen.

Erster Horror: Den Lichtschalter finden (irgendwo rechts von der Mitte)

Zweiter Horror: Le Chucks Revenge!

Im Sanitätsraum: Papas Schädel nehmen, Abfalleimer öffnen und Handschuhe finden, Schublade ziehen und Spritze mitnehmen.

Im Lagerraum: Alle vier Kisten öffnen, Luftballon und Puppe einstecken.

In der Rumpelkammer: Luftballon und Handschuhe mit Helium füllen, Geldrückgabe beim Automaten drücken, auf Le Chuck warten und ihm an die Wäsche gehen (genau zielen).

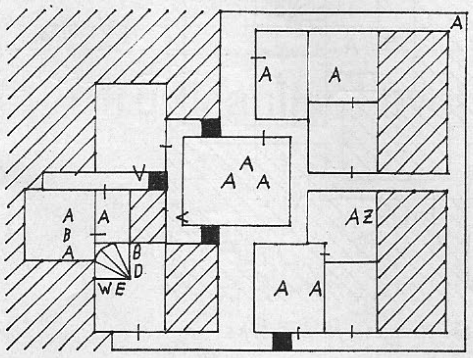
Beim Aufzug: Hochfahren (geht nur mit dreimal Helium), runterfahren, und sobald Le Chuck erscheint wieder hochfahren, den erbeuteten Bart einstecken.

Ansonsten: Das weiße Taschentuch mit Le Chucks feuchter Aussprache kombinieren.

Wenn all dies erledigt ist, steckt man die Puppe, den Schädel, den Bart, die Unterhose, und das Taschentuch in die Voodoo-Tüte und zaubert. Mit Puppe und Spritze ist Gybrush für das nächste Treffen mit Le Chuck gewappnet und kann dem Alptraum von Monkey Island entfliehen.

Hero Quest

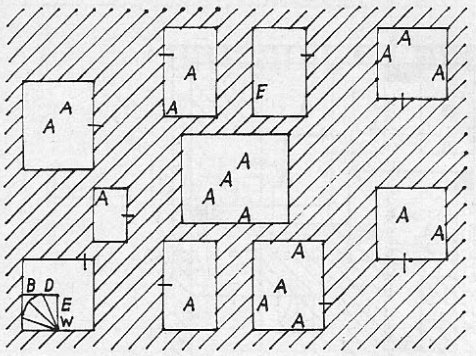
Sven Rozyczka aus Delmenhorst hat alle 14 Szenarien von "Hero Quest" kartographiert und liefert uns damit unentbehrliche Hilfen für alle Krieger, Zauberer und Zwerge.



B Balvr

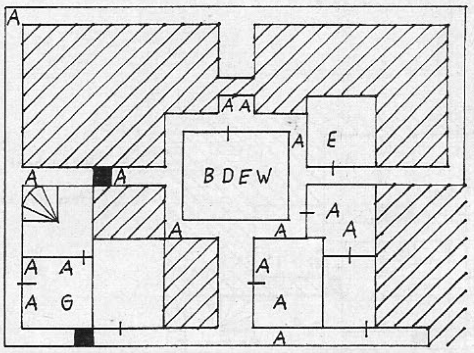
Z Zauberstab der Erinnerung (suchen)

Der Feuerweise



E Eingang zur Mine (suchen)

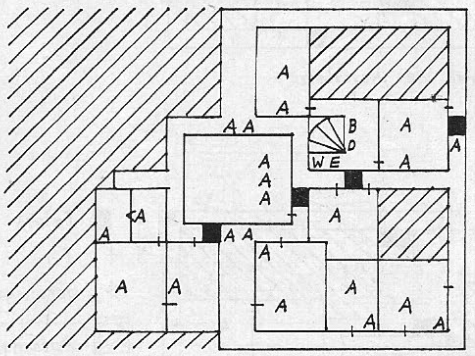
Schloß der Geheimnisse



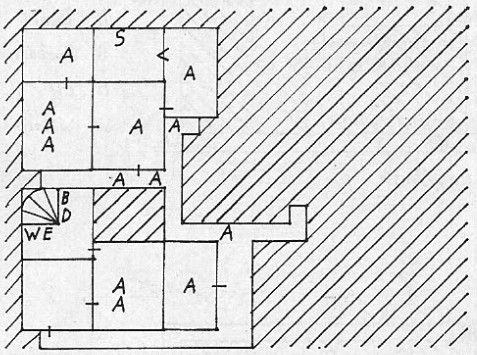
E Ausrüstung

G Orkherr Grak

Nachlass des Kriegsherrn der Orks

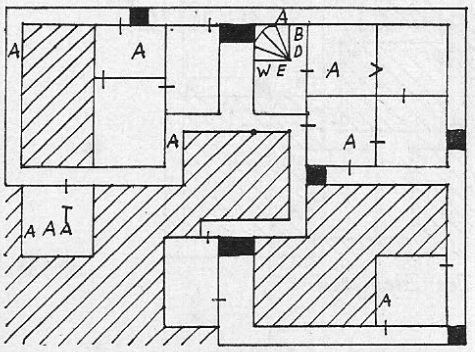


Bastion des Chaos



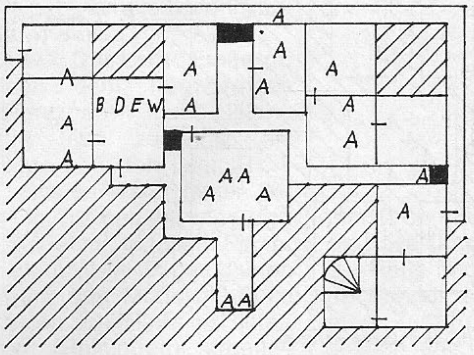
S Sir Ragnar

Die Rettung von Sir Ragnar

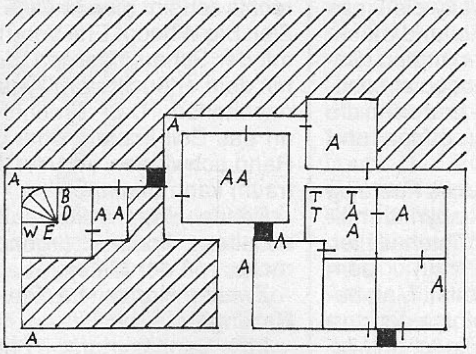


T Talisman des Wissens (suchen)

Melars I

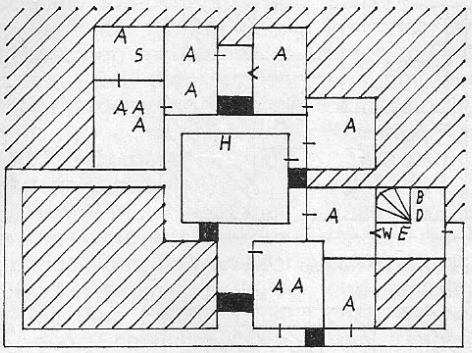


Wettlauf mit der Zeit



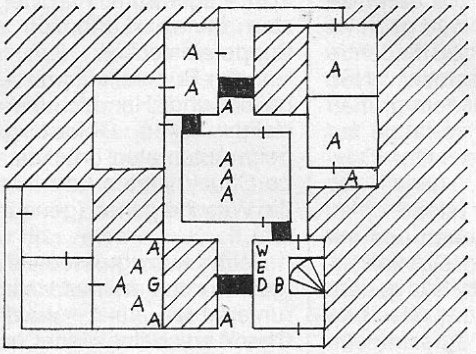
T Truhe

Das Gold von Prinz Magnus



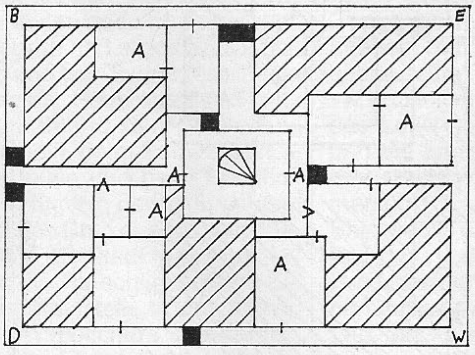
H Hexenherr
S Stern des Westens

Hügelgrab des Hexenherrn



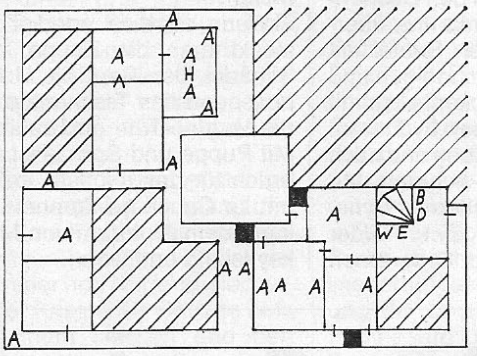
G Geisterklinge

Die Suche nach der Geisterklinge



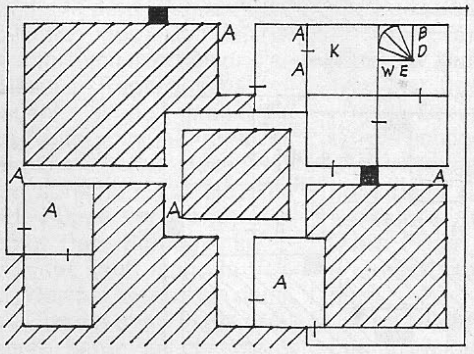
Das Labyrinth

Felsen
Tür
Geheimgang
Ausgang
A Gegner
D Dwarf
B Barbarian
E Elf
W Wizard



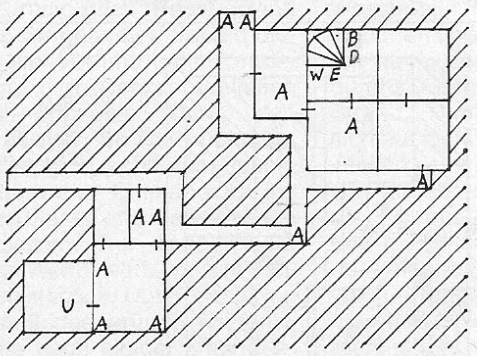
H Hexenherr

Rückkehr zur Bark-Felsenspitze



K Karlen

Der Steinjäger



U Ulag

Lager des Kriegsherrn der Orks

The Adventures of Willy Beamish

Dominik Lopatic aus Unterschleißheim führte Willy Beamisch erfolgreich durch sein jugendliches Leben und beglückt uns mit der Komplettlösung.

1. TAG

Endlich! Heute ist der letze Schultag in der Carbuncle School. Leider muß ich nachsitzen. Ausgerechnet als ich einen Augenblick unaufmerksam bin, stellt mir die Lehrerin Ms. Glass. eine Frage. Ich antworte ihr, ich hätte etwas im Ohr (Antwort 2). Ihre nächste Frage verneine ich (Antwort 3).

Jetzt öffne ich meine Bank. Mit dem Stift, der sich darin befindet, schreibe ich "HALL-PASS" auf die Holztafel, die ebenfalls im Fach liegt und stecke sie ein. Als Ms. Glass einnickt, schleiche ich mich zur Türe hinaus. Zu meinem Pech steht mein Coach auf dem Gang. Ich erkläre ihm, ich sei gerade auf dem Weg zum Toilettenraum (Antwort 1) und zeige ihm die Holztafel. Auf dem Klo wartet der fiese Spider, der Schrecken der Schule. Er packt mich am Kragen und verlangt etwas aus meinem Rucksack, um mich gehen zu lassen (Antwort 2). Freiwillig gebe ich ihm meinen heißgeliebten Gamebuddy.

Endlich verlasse ich das Schulhaus, setze meine Sonnenbrille auf und fetze auf dem Skateboard nach Hause. Dort angekommen finde ich in unserem Briefkasten mein Zeugnis vor und stecke es trotz schlechtem Gewissen ein, in der Hoffnung, es vor meinen Eltern verbergen zu können.

Nachdem ich mit Duffy, unserem Hund, spazierengegangen bin, werfe ich einen Blick in die Küche. Mum fordert mich auf, ihr zur Hand zu gehen (Antwort 1). Ich begebe mich also mit meiner kleinen Schwester Brianna in den Garten zum Schaukeln. Dabei gebe ich acht, daß sie nicht von der Schaukel fällt (Antwort 2). Wieder in der Küche helfe ich Mum beim Karotten schälen, rutsche dabei jedoch ab und schneide mir mit dem scharfen Messer in den Daumen. Mum meint, es wäre nur ein kleiner Kratzer. Trotzdem laufe ich schnell ins Badezimmer, um den blutenden Finger zu verbinden. Ich öffne das linke Türchen der weißen Kommode, desinfiziere die Wunde (Antwort 2) und klebe ein Plaster darauf. Nun begebe ich mich in mein Zimmer und nehme die Fliegen im Glas von der Ablage.

Anschließend spiele ich eine Runde auf meinem Nintari-Videospiel. Jetzt schleiche ich in das Zimmer meiner großen doofen Schwester Tiffany und stecke ihr geheimes Tagebuch auf dem Schminktisch. Den Geist meines Großvaters wimmele ich mit Antwort 1 ab. Da ich jetzt noch etwas Zeit bis zum Dinner habe klettere ich auf den Dachboden und spiele ein bißchen mit der Eisenbahn. Nach einiger Zeit ruft mich Mum zum Essen. Am Eßtisch erfahren wir von Dad, daß er seine Arbeit verloren hat. Schließlich fragt er wo die heutige Post geblieben ist. Kleinlaut gestehe ich, daß ich sie genommen habe (Antwort 1) und händige Dad mein Zeugnis aus. Als Strafe für das "C" in Musik wird der Schlüssel für mein Nintari von meiner Schwester in Gewahrsam genommen.

In den Fernseh-Nachrichten wird währenddessen berichtet, daß die Klempner streiken. Anschließend läuft ein Werbespot von Slam-Dunk-Cola, deren Konsum viel Power verspricht. Nach dem Essen begebe ich mich zu Dad ins Wohnzimmer und rede mit ihm. Er schlägt vor daß ich den Rasen mähen könnte. Ich willige ein (Antwort 2) und kassiere dafür zwei Dollar. Kurze Zeit später soll ich Tiff im Bad helfen. Sie sitzt in der Badewanne und kommt nicht an die Flasche mit dem "Conditioner". Also gehe ich ins Bad und "reiche" ihr die rote Flasche, die sich auf dem Badezimmerschränkchen befindet (Antwort 2). Ich zeige ihr das Tagebuch und erpresse sie damit (Antwort 1).

Sie gibt mir meinen Nintarischlüssel zurück und schmeißt mich hochkant aus dem Bad. Jetzt begebe ich mich in Briannas Zimmer und bemerke, daß die Ärmste vom Bett gefallen ist. Natürlich hebe ich sie auf, um meine Beliebtheit bei Mum und Dad zu steigern. Da es schon spät ist mache ich mich auf den Weg in mein Zimmer um schlafen zu gehen.

2. TAG

Nachdem ich mich angezogen habe, begebe ich mich zum Frühstücken. Da Dad jetzt arbeitslos ist, bewirbt er sich als Pressesprecher bei Sludgeworks und wird prompt von Leona und Louis zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen. Brianna reiche ich die Corn Flakes (Antwort 2), und verpflege den Hund (Antwort 2), sonst gibt's Ärger mit Mum und Dad. Im Fernsehen wird von einem Frosch-Sprung-Wettbewerb berichtet, der übermorgen von der Firma Tootsweet veranstaltet wird. Um zu Geld zu kommen, rede ich mit Dad, der mir anbietet, sein Auto zu waschen.

Ich willige ein (Antwort 2) und gehe danach mit Duffy spazieren. Sodann verlasse ich das Haus und begebe mich zu unserem Baumhaus, in dem sich schon meine Freunde Dana und Perry befinden. Ich nehme das Comic-Heft an mich und rede mit Perry. Danas Frage beantworte ich mit Antwort 2. Daraufhin verlasse ich das Baumhaus und gehe mit meinen beiden Freunden Pizza essen. Kurz darauf spricht uns ein Fotograf an.

Wir lassen ein Bild von uns machen, das ich bezahle. Die Pizza verfehlt währenddessen ihre Wirkung auch nicht und ich lasse einen fahren. Spider am Nebentisch meint, ich habe keine Tischmanieren und packt mich. Ich erzähle ihm, daß ich dringend auf die Toilette müsse, und er fällt darauf rein. Auf dem Klo erklärt mir der Putzmann, daß die Toiletten mit Terpentin gereinigt worden sind. Mit diesem Wissen gewappnet entferne ich das "No Smoking" Schild vom Spiegel. Nun verlasse ich die Toilette, werde aber wieder von Spider aufgehalten. Ich gebe ihm das Comic-Heft und rede ihm ein, daß das letzte Klo am besten beleuchtet ist. Jetzt verschwinde ich so schnell wie möglich mit Dana und Perry aus der Pizzeria. Aus weiter Entfernung nehme ich eine laute Explosion und einen durch die Luft wirbelnden menschlichen Körper wahr. Wieder im Baumhaus rede ich mit Perry.

Wir verlassen das Baumhaus und gehen in den Park. Dort kaufe ich eine Flasche Slam-Dunk-Cola und hole Horny, meinen Frosch, aus meinem Rucksack, setze ihn auf das Startfeld und lasse ihn springen. Ich erinnere mich an den Werbespot von gestern und gebe ich ihm etwas Cola zu trinken und siehe da, er springt fast doppelt so weit wie vorher. Daraufhin füttere ich ihn mit ein paar Fliegen und Horny bricht müde zusammen. Naja, vielleicht wird sich diese Erkenntnis später noch als nützlich erweisen.

Anschließend verlasse ich den Park und mache mich auf den Weg nach "to Olde Towne" in East Frumpton. Dort fische ich mir unauffällig eine Münze aus dem Brunnen, die sich als Fahrticket für die Fähre entpuppt. Nun rede ich mit der Frau am T-Shirt-Kiosk (Antwort 2). Als Motiv für das T-Shirt gebe ich ihr das Foto. Daraufhin betrachte ich den Lotterieautomaten neben dem Kiosk etwas genauer. Siehe da, es findet sich ein Los, welches gleich eingesteckt wird.

Anschließend begebe ich mich wieder nach Hause. Da Mum, Dad, und Tiffany heute abend zum Barbecue eingeladen sind, haben sie einen Babysitter, die häßliche Alicia, bestellt, der auf Brianna und mich aufpassen soll. Nach einiger Zeit ruft Alicia zum Essen. Es gibt Makkaroni "à la Alicia", die sich später als eklige Würmer entpuppen, Alicia der Horror-Babysitter, verwandelt sich daraufhin in eine Fledermaus und will über uns herfallen.

Um sie zu fangen, renne ich in Briannas Zimmer und nehme die Spielzeugmaus mit, die sich in der Nähe des Sessels befindet. Mit der Maus zische ich zurück ins Wohnzimmer und rette mich hinter das Sofa. Die Maus wird jetzt als Köder auf den Tisch geworfen. Plötzlich schnappt die Fledermaus nach dem Köder, und ich beseitige sie, indem ich sie mit dem Staubsauger aufsauge. Schweißgebadet erwache ich.

3.TAG

Als ich mir die Zähne putzen will, stelle ich fest, daß nur braune Soße aus dem Wasserhahn fließt, da, wie im Fernsehen berichtet, die Klempner streiken. Als erstes schaue ich ins Wohnzimmer und führe den Hund aus. Nun spreche ich Brianna an (Antwort 1) und gehe mit ihr in den Garten schaukeln. Da Duffy hungrig ist, gebe ich ihm etwas Futter (Antwort 1). Dann mache ich mich auf den Weg zum Baumhaus, wo ich mit Perry rede und das Glas Feuer-Ameisen an mich nehme.

Danach begebe ich mich zum Anlegesteg der Fähre und

verschaffe mir mit dem Fahrschein aus dem Brunnen Zutritt. Auf dem Boot fotografiere ich die japanische Familie, die mir als Dank eine Rauchbombe und einen Wurfstern gibt. Auf der anderen Seite angekommen, gehe zu Tootsweet und besorge mir am Kiosk ein Anmeldeformular für den morgigen Froschwettbewerb.

Jetzt begebe ich mich zur Plumber's Union und versuche das Gebäude zu betreten, was mir aber nicht gelingt. Also sehe ich durch das linke Fenster, werde aber ebenfalls zurückgewiesen. Nachdem ich zum Golden Bowl gelaufen bin, versuche ich, die Spelunke zu betreten, werde aber vom Türsteher Ray nicht eingelassen. Nach mehrmaligen Anläufen (mit Exit auf die Tür klicken) erscheint die gemeine Straßengang von Rocko. Ich fange den Schraubenschlüssel, den Ray mir zuwirft, und schmeiße die Rauchbombe der Japaner auf die Gang.

Anschließend drehe ich mit dem neuerworbenen Werkzeug den Hydranten auf und verdrücke mich so schnell ich kann zum Tootsweet-Gebäude. Dort spreche ich die japanische Familie an (Antwort 1), die sich als Ninja-Kämpfer entpuppen. Freundlich wie sie sind, beschützen sie mich vor Rockos Gang und laden mich anschließend zu sich zum Essen ein. Dann werde ich von ihnen nach Hause gefahren. Dort angekommen gehe ich sofort ins Bett, da es schon spät ist.

4.TAG

Als ich das Haus gerade verlasse, will, wird Dad vor der Tür von vielen Reportern belagert. Sie verlangen eine Stellungnahme zur jetzigen Situation. Dad aber erwidert, daß er nichts damit zu tun habe, daß er von Sludgeworks nur ausgenutzt werde und nicht mehr bereit sei, für seinen Arbeitgeber die Menschen zu belügen.

Jetzt klettere ich auf das Baumhaus, in dem Dana wartet. Ich spreche mit ihr (Antwort 1) und gebe ihr dann das T-Shirt mit dem Foto. Vielleicht wird's ja was mit ihr... Jetzt begebe ich mich zum Anlegesteg und betrete die Fähre. Heute ist die Überfahrt kostenlos, da der Froschwettbewerb stattfindet.

Auf der Fähre begegne ich Hans mit Lederhose und seinem "Turbofrog", mein gefährlichster Konkurrent beim Wettbewerb. Im Hintergrund höre ich bayerische Musik, jedenfalls Musik, wie sie in Amerika für bayerisch gehalten wird. Nach dem Anlegen gehe ich zum Tootsweet-Gebäude und gebe dem rechten Mann das Anmeldeformular (dann Absaven!).

Turbofrog (den mit der Lederhose) setze ich außer Gefecht, indem ich das Glas mit den Fliegen neben ihn (keinesfalls direkt vor ihn, da dies zu offensichtlich ist und zur Disqualifikation führt) stelle. Er kann nicht widerstehen und frißt ein paar Fliegen. Genauso wie Horny im Park, schläft auch er ein. Kurze Zeit später beginnt das Rennen. Es dürfte jetzt nicht mehr schwer für Horny sein, das Rennen zu gewinnen, da der Champ Turbofrog jetzt ziemlich müde ist. Nachdem Horny den Wettbewerb gewonnen hat, hüpft er in das Tootsweet Gebäude. Ich folge dem Frosch und werde von einem Wachmann erwischt und in sein Büro abgeführt. Dort sehe ich auf einem der Monitore wie Horny eingefangen wird. Um die Wache auszuschalten, hänge ich den Nintari-Schlüssel an meine Halskette und spreche eine Formel aus einer Werbeanzeige in meinem Heft, das den Originaldisketten beiliegt.

Jetzt verlasse ich das Büro. Draußen wartet ein Reporter, der mir meinen Gewinn vorstellt: 2500 Dollar und einen Jetski mit Radio. Nun begebe ich mich zum Steg, wo der Gewinn bereitsteht. Ich schwinge mich auf den Jetski und fetze zum alten Landhaus auf der Insel. Zum Glück schläft die Wache und ich kann das Haus in Ruhe betreten. Den vorlauten Papagei beruhige ich mit den Antworten 1, 2, 1 und 2 und gehe nach rechts ins Eßzimmer. Hier nehme ich den goldenen Becher und anschließend die Tischdecke an mich. Danach laufe ich wieder in die Eingangshalle und lege die Decke vor die Ritterrüstung und stoße sie danach um.

Jetzt kann ich die Karte und den Helm an mich nehmen. Dann begebe ich mich in die Küche rechts vom Eßzimmer, in der die Frösche gefangengehalten werden. Die Köchin lenke ich ab, indem ich den goldenen Becher auf sie werfe. Jetzt kann ich mich hinter dem Kessel verstecken. Um ihn näher an die Köchin schieben zu können, nehme ich die Pfanne vom Herd und gieße die flüssige Butter vor den Kessel (also zwischen Kessel und Köchin) und rücke ihn ein kleines Stückchen in Richtung Köchin. Dann laufe ich wieder zum Kücheneingang zurück und hänge mich mit einem gewagten Sprung an das Fließband, an dem die Frösche baumeln. Die Köchin erschrickt und fällt in den Kessel. Schnell stülpe ich ihr den Helm über, damit ihre Schreie gedämpft werden.

Um die Frösche zu befreien, drücke ich den rechten Knopf am Steuerpult des Fließbands. Danach werde ich jedoch unvermeidlich von Leona und Louis erwischt, die mich ertränken wollen. Da ich die Frösche befreit habe, revanchieren sie sich und retten mir das Leben. Währenddessen wird Dad gekidnappt, um ihn aus dem Weg zu schaffen.

Aus dem Jetski nehme ich das Radio und fahre nun wieder nach West Frumpton zur Plumber's Union. Dort steige ich durch das Fenster, werde aber von Louis ertappt. Mit dem Rohrreiniger kann ich ihn für kurze Zeit ausschalten. Während Louis versucht sich zu befreien, stecke ich den Sicherheitsausweis vom Schreibtisch ein und verschwinde schleunigst. Jetzt betrete ich die Telefonzelle vor dem Gewerkschaftsgebäude. Ich stelle das Radio auf die Ablage und lege anschließend den Telefonhörer darauf. Jetzt wähle ich die Nummer 432-7446 und drücke die "Record"-Taste.

Nachdem ich das telefonische Horoskop aufgezeichnet habe, wähle ich die Nummer vom Golden Bowl, die unter "GB" an der Wand der Telefonzelle steht. Wenn Ray am Telefon ist, drücke ich die "Play" Taste um die Aufnahme abzuspielen. Dann mache ich mich sofort auf den Weg zum Golden Bowl und kann, dort angekommen, endlich die Bar betreten, da Ray ja gerade am Telefon ist. Dem Barkeeper gebe ich das Lotterielos, woraufhin ich mich auf einen der Stühle hinsetzen darf. Auf der Theke liegt ein kleiner Stapel mit Zeitschriften. Ich nehme den Pin-Up-Kalender und verlasse die Bar sofort.

Danach begebe ich mich zu Sludgeworks und gebe den streikenden Klempnern den Kalender aus dem Golden Bowl. Dem Wachmann zeige ich den "Security Pass" aus Louis' Büro. Nun kann ich die Fabrik betreten. Drinnen laufe ich sofort zum Schaltpult, an dem ich die kleine graue Abdeckhaube entferne, unter der sich ein Schalter befindet. Nachdem ich den Schalter auf "ON" gestellt habe, kann ich die Anlage durch die Eingabe eines 4stelligen Farbcodes in Betrieb nehmen. Hierfür sehe ich mir die Wörter links unten auf der Karte, die wir aus dem Ritter haben, an: mauve = rosa, burnt sienna = braun, chartreuse = grün. Wenn das Lämpchen über dem Hebel grün leuchtet, wurde der Code akzeptiert. Ich drücke den Steuerknüppel nach links, wenn sich die Wachen auf der Brücke befinden. Die Brücke setzt sich in Bewegung und ich erreiche die andere Seite. Beim nächsten Schaltpult tippe ich "AIR" ein, die Wachen lassen sich auf diese Weise eliminieren.

Jetzt gebe ich "TRAM" ein und finde mich auf einem laufenden Fließband wieder. Ich halte mich möglichst in der Mitte des Bands. Sydney, der mich bereits die ganze Zeit verfolgt hat, nimmt seinen Hut ab und wirft ihn in bester James-Bond-Manier nach mir. Ich ducke mich rechtzeitig und nehme den liegengebliebenen Hut an mich. Durch gezielten Wurf schalte ich meinen Verfolger aus und gebe acht, daß ich Sydneys Körper auf dem Fließband ausweiche.

Daraufhin erhebt sich aus dem Boden eine hydraulische Plattform. Ich springe drauf und fahre anschließend nach unten. Dort steige ich in die "Tram" und fahre in folgende Richtungen: geradeaus, rechts, links, geradeaus und links. Leona und Louis wollen währenddessen meinen Vater aus dem Weg schaffen. Ich komme gerade noch rechtzeitig um ihn zu retten. Dazu schleudere ich mein Jojo auf Leona. Sie stürzt in den großen Bottich und reißt Louis mit sich. Jetzt stoppe ich nur noch die Seilwinde und Dad ist gerettet, das Happy-End gesichert, und wir legen uns zufrieden zurück.

Timequest

Zeitreisende aufgepaßt, wir besuchen die menschliche Vergangenheit und lösen dort alle Rätsel.

— Einige Puzzles sind nur lösbar, wenn man in früheren Zeitzonen etwas tut. So müssen Sie beispielsweise in einer Zeitzone etwas verstecken und eine Zeitzone später "wiederfinden", um jemanden davon zu überzeugen, daß der Gegenstand echt ist und schon seit Jahren dort liegt.

— Einige Puzzles sind zeitlich etwas "unlogisch". Wenn Sie einen wichtigen Gegenstand aus einer Zeitzone entfernen, aber später wieder an denselben Platz und selbe Zeit zurückbringen, ändern Sie nicht die Zukunft. Ein kniffliges Puzzle basiert auf diesem Effekt.
— Viele Räume haben nur in einer Zeitzone einen Sinn und sind in anderen nur zur Dekoration da, oder dienen als Versteck für Nachrichten von Vettenmyer.
— Wenn Sie nicht mehr weiterkommen, arbeiten Sie sich schrittweise durch die nächsten Zeitzonen vor, die in Verbindung mit dem Problem stehen könnten. Ein Beispiel: Wenn Cleopatra Ihnen einen Gegenstand mit dem Vermerk "im Osten sehr wertvoll" gibt, lohnt es sich, die Zeiten von Peking und Baghdad durchzuprobieren, ob der Gegenstand dort gebraucht werden kann.
— Kaum zu glauben, es gibt auch einen Cheat-Modus. Folgende drei Kommandos können Sie ausführen: "ZMEM" zeigt die Speicherbelegung (na gut, das hat mit Cheat nicht viel zu tun), "ZGET" besorgt jeden beliebigen Gegenstand und "ZEND" richtet alle zehn Ereignisse und gibt Ihnen den Gegenstand, mit dem Sie Vettenmyers Pläne durchkreuzen wollen — Vettenmyer aufspüren müssen Sie trotzdem noch. Achtung: Wer schummelt, kann definitiv nicht mit der vollen Punktzahl rechnen!

HQ 2090

Nachdem Vettenmyer wieder verschwunden ist und Drexler seinen Vortrag beendet hat, kann es losgehen. Achten Sie auf das Bild an der Wand. In Vettenmyers Büro öffnet man die Schreibtischschublade. Die Karte kommt in den Schlitz in der Zeitmaschine.

Mexico, 1361 B.C.

Aus Stonehenge (Dover, 1361) wissen Sie (hoffentlich) über die Sonnenfinsternis Bescheid. Sagen Sie das dem Olmec, sobald Sie im Kochtopf sind. Wenn dann die Finsternis kommt, sofort 'raus aus dem Topf, alles nehmen und ins Interkron.

Mexico, 44 B.C.

Sie brauchen: "helmet" und "costume".

Erscheinen Sie im Kostüm und legen Sie den Helm auf das Kissen.

Mexico, 452

Im Labyrinth den Fußspuren folgen, am Ende gibt es eine Nachricht. Weg gut merken.

Mexico, 800

Im Dunkeln durch das Labyrinth, am Ende wartet das Kostüm.

Mexico, 1215

Sie brauchen: "flint knife".

Im Dunkeln durch das Labyrinth bis zu der Stelle, an der der Wind nach oben geht. Rauf, das Opfer befreien, auf dem Tisch ist eine Nachricht.

Mexico, 1519

Hierhin kommen, wenn Helm in 44 B.C. abgelegt wurde. Warten, bis Montezuma seine Entscheidung getroffen hat.

Rome, 1361 B.C.

In der Academy sitzt ein alter Mann, der über Philosophie reden will. Reden Sie mit Ihm, dann reisen Sie jeweils eine Zeitzone in die Zukunft und treffen ihn wieder. Das Ganze machen Sie so lange, bis Sie 1940 seinen Schlüssel haben können.

Rome, 44 B.C.

Den Wagen repariert man, indem man die Achse einölt, das Rad auf die Achse steckt und dann mit dem Stift ("peg") sichert. Wenn Caesar Ihnen einen Wunsch gewährt, bitten Sie um einen Lorbeerkranz ("laurel"). Den Löwen erledigen Sie dann mit dem Schwert.

Rome, 452

Sie brauchen: "mask", "lighter".

Wenn Attila ein Wunder verlangt, zünden Sie die Maske an. Der Papst gibt Ihnen aus Dank ein Pergament.

Rome, 800

Hier müssen Sie zweimal hin:

a) Sie brauchen: "molotow cocktail".

Nehmen Sie den Korken aus der Flasche, tränken Sie das Taschentuch mit Äther. Gehen Sie in den Raum mit der Krone, betäuben Sie den Priester mit dem Taschentuch und hauen Sie mit der Krone ab.

b) Sie brauchen: "crown" (aus der Vitrine in Rome, 1940).

Bringen Sie die Krone wieder zurück und warten Sie die Zeremonie ab.

Rome, 1215

Hören Sie sich die Rede des Papstes an, darin ist eine Nachricht versteckt.

Rome, 1519

Gehen Sie in den Petersdom. Wenn dem Papst das Buch zu Boden fällt, nehmen und dem Papst zurückgeben. Mit der "indulgence" kaufen Sie die Plakette beim Händler.

Rome, 1588

Die ausgeteilten Pamphlete enthalten eine Nachricht.

Rome, 1798

Sie brauchen: "map", "ankh".

Nehmen Sie den Stein aus der Straße und werfen Sie ihn ans Fenster von Napoleons Haus. Napoleon zeigen Sie Karte und Ankh. Er gibt Ihnen einen Paß und den Auftrag nach Ägypten zu kommen.

Rome, 1940

Hier müssen Sie zweimal hin:

a) Betreten Sie das Haus und hören Mussolini und Hitler zu, bis sie das Codewort sagen. Dann nach Dover, 1940.

b) Wenn Sie aus Dover zurückkommen, warten Sie, bis Churchill das Codewort sagt und schalten dann sofort das Radio ab.

Baghdad, 1361 B.C.

Hier ist in den hängenden Gärten eine Nachricht versteckt.

Baghdad 44 B.C.

Direkt in der Höhle findet man eine Nachricht.

Baghdad, 452

Die Nachricht steht auf dem Becher ("jug") in den Ruinen. Nicht berühren, nur lesen.

Baghdad, 800

Sie brauchen: "foccacio".

Das Brot aus Rom geben Sie dem Bettler. Wenn Ihnen der Sultan die Aufgabe stellt, stimmen Sie zu ("say yes"). Jetzt unbedingt den Spielstand speichern! Um die richtige Frau zu finden, müssen Sie raten oder alle durchprobieren. Das geht wie folgt: Kleid ("veil") einer Frau anziehen, die Feigen ("figs") mitnehmen, nach unten gehen, dem (Wesir?) eine Feige anbieten. Bei einer Frau wird er schwach. Wieder nach oben gehen, Kleid ausziehen, unter dem Bett verstecken (und das alles, bevor die Frauen aus dem Bad kommen).

Warten, dann den "slipper" nehmen und dem Sultan zeigen. Wer nicht alle Mädels durchprobieren will, entschlüssele folgende Lösung: HSVFM (jeweils einen Buchstaben zurück).

Baghdad, 1219

Sie brauchen: "vial"

Verkaufen Sie dem Händler das Fläschen.

Baghdad, 1519

Sie brauchen: "drachma"

Kaufen Sie auf dem Markt die "dates". Gehen Sie in die Gasse, nehmen die Leine ("tether") des Esels und flüstern dem Esel was ins Ohr ("whisper in ear"). Dann holen Sie die Dates mitsamt Urne. Mit dem Esel in das Haus mit dem Mädchen. Esel wieder rausführen. Im Haus "dates" aus der Urne nehmen, Mädchen in der Urne verstecken, "dates" in die Urne. Dann wieder den Esel holen. Warten, bis die Soldaten da waren. Wofür das Ganze? Erfahren wir eine Zeitzone weiter.

Baghdad, 1588

Sie dürfen nur in der Stadt bleiben, wenn Sie 1519 das Mädchen gerettet haben. Dann finden Sie in der Gasse eine weitere Nachricht.

Baghdad, 1798

Diesmal ist eine Nachricht in den Teppich geknüpft worden, den ein Händler auf dem Markt anbietet.

Cairo, 1361 BC

Sie brauchen "Crown"

Holen Sie das Baby aus dem Nil, geben es dem Mädchen. Folgen Sie Tut. Wenn er ein Geschenk will, geben Sie ihm die Krone und nehmen dann den Plan.

Cairo, 44 BC

Wenn Sie von Cleopatra eingeladen wurden, einfach am Straßenrand auf sie warten. Der Rest geht weitestgehend automatisch.

Cairo, 452

Eine Nachricht steht auf einem der Steinblöcke.

Cairo, 800

Sie brauchen: "Chalk"

Geben Sie dem Mann die Kreide, er schreibt eine weitere Nachricht auf die Tafel.

Cairo, 1215

Sie brauchen: "map", "lighter"

Gehen Sie in die Pyramide, folgen Sie den Anweisungen auf der Karte und holen den Ankh.

Cairo, 1519

Die Nachricht ist an der Wand des Grabmals, in dem Sie materialisieren.

Cairo, 1588

Graffiti an der Pyramidenmauer erzürnt den Pyramidenbauer (d.h. dort ist eine Nachricht).

Cairo, 1798

Sie brauchen: "pass", "map", "lighter", "hook", "turban"

Wenn Sie Napoleon überzeugen konnten, wartet er hier auf Sie. Gehen Sie in die Pyramide. Die eingestürzte Brücke überwinden Sie wie folgt: Turban an den Haken binden, Haken an den Überhang an der Decke werfen, rüberschwingen. Napoleon kommt an die Krone ran.

Peking, 1361

Schließen Sie sich der Trauergruppe an. Reichen Sie den Giftbecher weiter ("pass basin"), setzen Sie sich auf die Bank und lesen Sie in Ruhe die Tafeln. Nach einer Weile sollten Sie automatisch zu meditieren beginnen, ansonsten helfen Sie mit "meditate" et-

was nach. Das Wasser kommt in den Mund der Statue (take basin", "pour water in mouth"). Bei der Flucht den Edelstein nicht vergessen.

Peking, 44

Sie brauchen: "conch shell"

Auf der Chinesischen Mauer machen Sie mit "blow shell" ein wenig Krach. Der Kaiser gibt Ihnen ein Siegel.

Peking, 452

Sie brauchen: "emerald"

Geben Sie dem Priester, der um eine Spende bittet, den Edelstein.

Peking, 800

Wenn Sie 452 den Edelstein gestiftet haben, dürfen Sie zu den Mönchen. Dort nehmen Sie die Maske mit.

Peking, 1215

Sie brauchen: "yuan note"

Benutzen Sie das Paßwort vom Händler aus Baghdad. Im "Haus der tausend Freuden" zeigen Sie die Yuan-Note und sagen den Damen "follow me". Gehen Sie zu den Soldaten und öffnen Sie das Tor.

Peking, 1519

Warten Sie auf die Prozession. Im Glückskeks steckt eine weitere Nachricht.

Peking, 1588

Der Priester brabbelt eine weitere Nachricht.

Peking, 1798

Sie brauchen "seal"

Mit dem Siegel kommen Sie in die Verbotene Stadt. In der Box ist eine weitere Nachricht auf einem Jade-Block graviert.

Peking, 1940

Kurz nach zwölf fliegt ein Molotow Cocktail vor Ihre Füße. Mitnehmen, dann schnell wieder abhauen.

Dover, 1361 BC

Am Strand nehmen Sie die Muschel mit. In Stonehenge setzen Sie sich auf den speziellen Stein und warten. Den Wissenschaftler fragen Sie dann nach der Sonne.

Dover, 44 BC

Am Strand liegt etwas Kreide

Dover, 452

Auf dem Schwert ist eine Nachricht.

Dover, 800

An der Hauswand ist eine Nachricht.

Dover, 1215

In der Kneipe sehen Sie den Kurier, der, als er von den Räubern hört, einen Gegenstand in seinem Mantel versteckt. Nehmen Sie das Pferd, reiten nach Westen und verstecken sich hinter dem Baum. Nachdem der Kurier überfallen wurde, erzählen Sie den Räubern von dem Gegenstand. Reiten Sie dann weiter und sehen zu, wie die Geschichte wieder automatisch gerade gebogen wird. Ach ja, beim Sultan ist die Frau in Grün.

Dover, 1519

Sie brauchen: "plaque"

Im Gästezimmer heben Sie das lose Brettan. Darunter legen Sie die Plakette. Wichtig; legen Sie das Brett wieder ordentlich zurück, sonst repariert der Wirt es innerhalb der nächsten 70 Jahre.

Dover, 1588

Sie brauchen: "parchment"

Zuerst müssen Sie in 1519 die Plakette versteckt haben. Klopfen Sie an die Zimmertür, nach dem Eintreten verbeugen Sie sich ("bow"). Heben Sie das lose Brett an und zeigen der Königin die Plakette. Dem Seefahrer geben Sie das alte Pergament, dafür kriegen Sie den Helm.

Dover, 1788

Sie brauchen: "pass"

Zeigen Sie Nelson den Paß, nehmen Sie den Haken mit.

Dover, 1940

Wenn Sie das Codewort wissen (Rome, 1940) warten Sie auf Churchill. Während er spricht, greifen Sie nach dem Gegenstand, der dem Codewort entspricht. Danach nehmen Sie das Feuerzeug mit.

Die Nachrichten:

Vettenmeers Nachrichten enthalten alle eine Zahl — mal ausgeschrieben, mal codiert. (Beispiel: I ate something. ate spricht sich wie eight, die Nummer 8). Sortieren Sie die Nachrichten nach den Zahlen. Jeweils der erste Buchstabe ist entscheidend. Die Nachricht enthält Vettenmeyers Versteck und das passende Codewort. Für Neugierige steht die Auflösung weiter unten.

Der Endkampf

Sie brauchen: "key"

Sobald Sie in das Zimmer mit der Zeitmaschine kommen, zeigt eine Kopie von Ihnen auf die rechte Plattform, also springen Sie sofort auf die rechte Plattform. Dann warten Sie, bis Sie sich kommen hören und springen auf die linke Plattform. Übrigens wissen Sie ja schon längst, daß Sie im Turm zu Babel sind und das Paßwort "say east" gewesen ist. Jetzt können Sie mit dem Schlüssel die Bombe entschärfen und gleich wieder auf die rechte Plattform springen. Merken Sie sich die Zahl, die das andere Ich Ihnen zuruft.

Vettenmeyer wartet auf Sie und fesselt Sie an den Stuhl. Plauschen Sie mit ihm, bis er ihnen die Quiz-Frage stellt, deren Antwort die Zahl ist, die Sie sich selbst zugerufen haben. Warten Sie dann, bis er ihnen den Rücken zudreht, um Ihr anderes Ich auf der Plattform zu empfangen. Geben Sie Vettenmeyer einen kräftigen Tritt, dann stellen Sie den Fuß auf die Fernbedienung.

Rufen Sie jetzt die Nummer, die die Lösung des Quiz ist. Ab jetzt läuft alles halbautomatisch, Sie müssen nur ab und zu "z" (für "wait") eingeben.

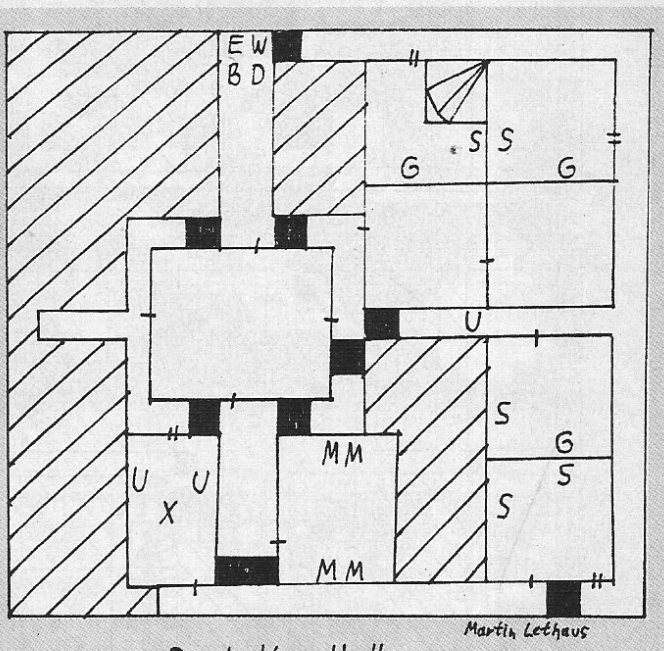
Nach dieser Hatz durch die Zeiten haben wir uns eine gemütliche Pause verdient — mal sehen, wieviel Spaß wir mit dem nächsten Legend-Spiel, der Fortsetzung von "Sorcerors Get All The Girls", haben werden.

Hero Quest — Data Disk 1

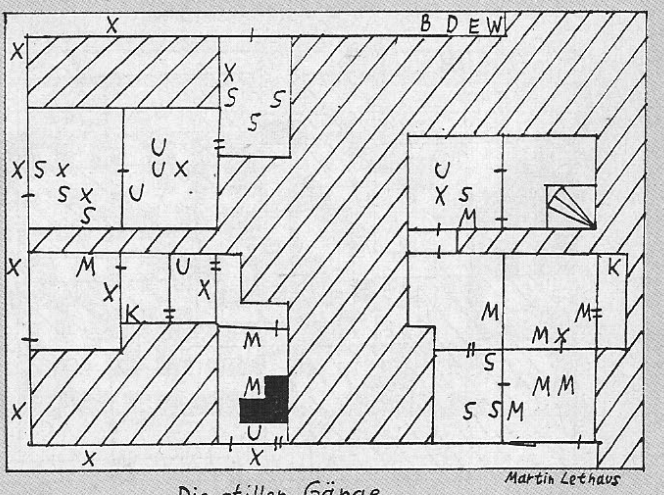
Martin Lethaus aus Werne führt die Helden sicher durch die zehn neuen Etagen der Datendiskette. Wir folgen seinen Pfaden.

Kartenerläuterung:

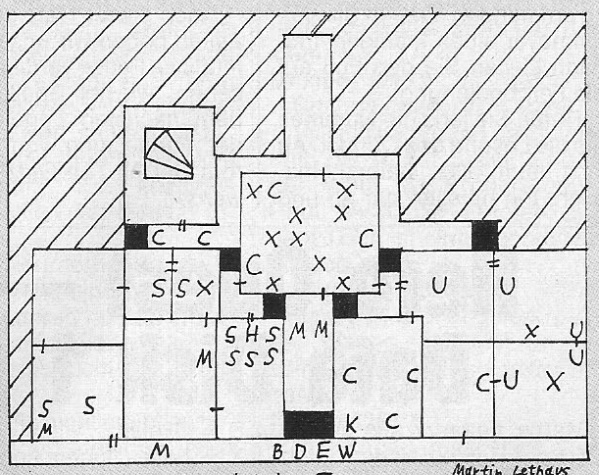
E = Elf
B = Barbarian
D = Dwarf
W = Wizard
M = Mumie
U = Untoter
C = Chaos Krieger
S = Skelett
X = Falle (Suchoption)
K = Schatzkiste
H = Hexenmeister, Hexe, Kessandria
G = Besondere Monster
Schwarzer Kasten = Fels
Schwarzer Kreis = herabstürzende Wände (nur in Level 8, verbotene Stadt)
Ein Strich = normale Tür
Zwei Striche = Geheimtür (Suchoption)



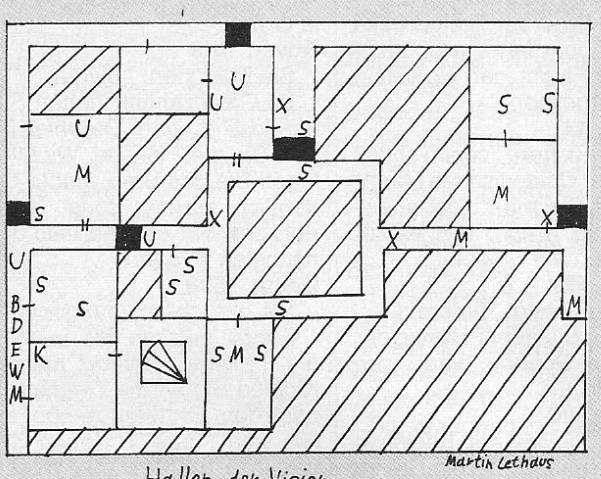
Die kalten Hallen



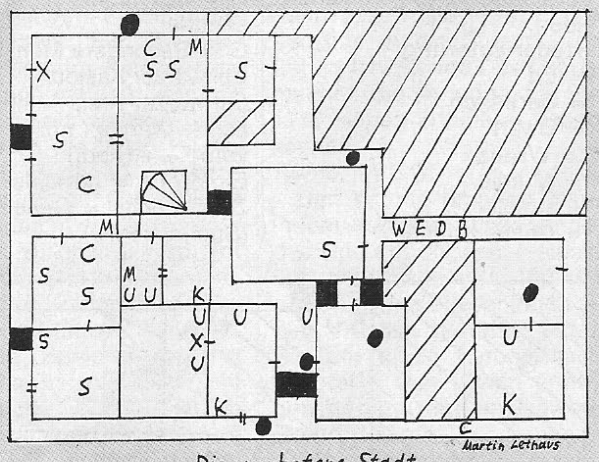
Die stillen Gänge



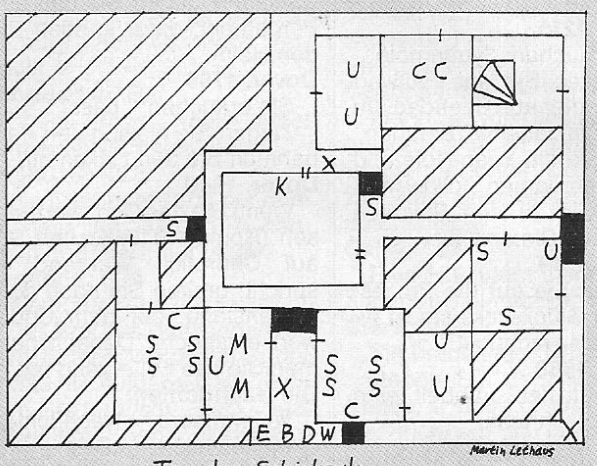
Das letzte Tor



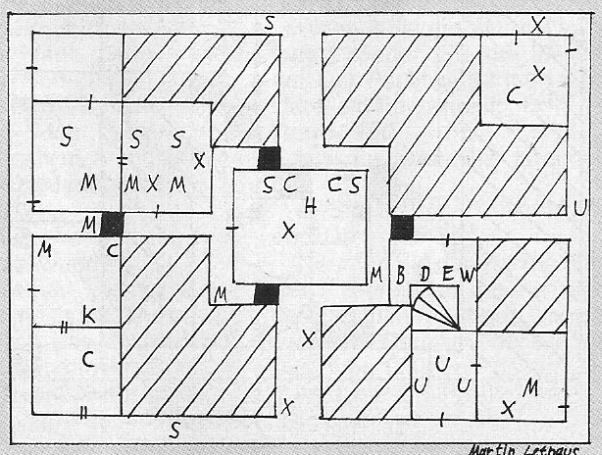
Hallen der Vision



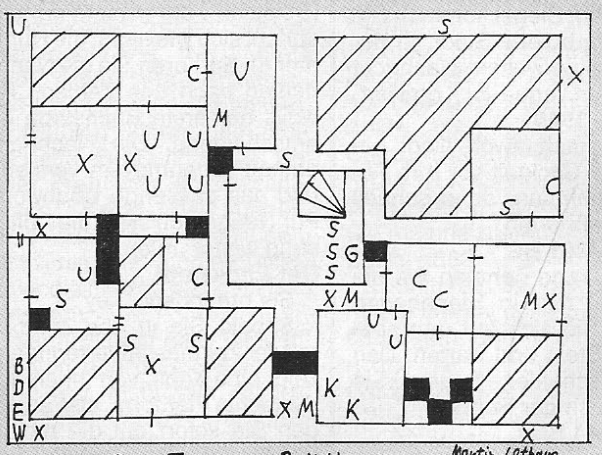
Die verbotene Stadt



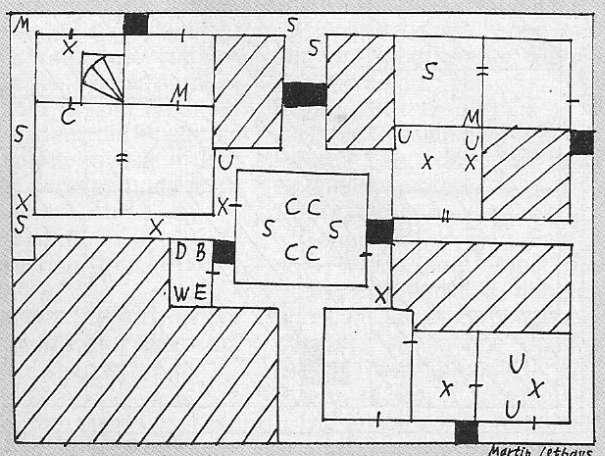
Tor des Schicksals



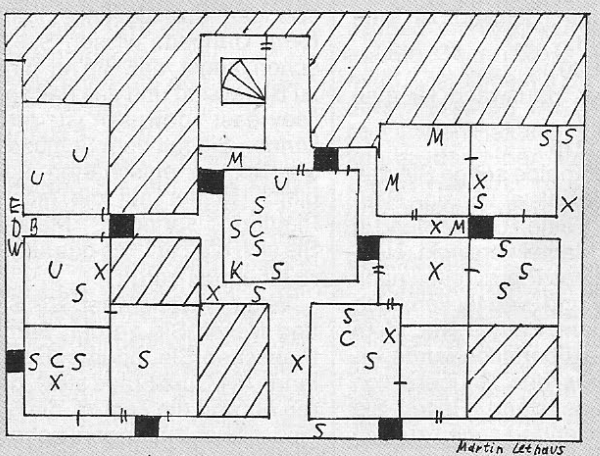
Hof des Hexenmeisters



Das Tor von Bellthor



Die vergeßene Legion



Hallen der Toten

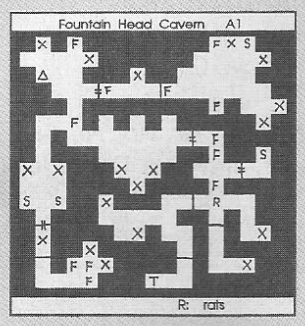
Might & Magic III

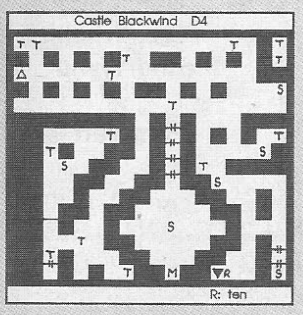
Hartmut und Dennis Adelsberger sind als Vater und Sohn ein unschlagbares Team. Vor ihnen ist kein Rollenspiel sicher. Aus diesem Grund möchten sie auch anderen Abenteurern unter die Arme greifen und liefern Karten und wichtige Empfehlungen für den dritten Teil der **Might & Magic**-Reihe.

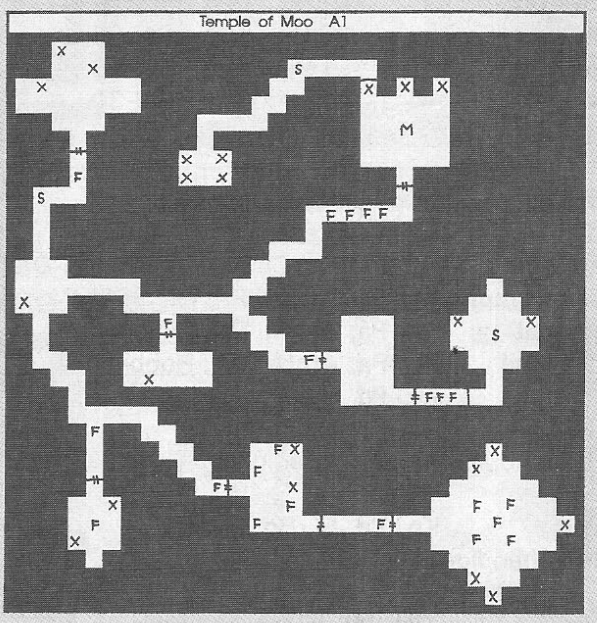
Waffen, Rüstungen und Gegenstände

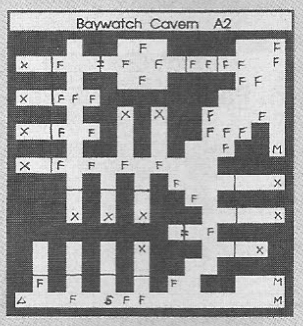
Alle Rüstungen und Gegenstände bestimmen eine gewisse "Armour Class". Das Material beeinflußt den Rüstwert, so daß man jeweils abziehen oder zuzählen muß. Genauso macht man es bei den Schadenspunkten, die eine Waffe anrichten kann. Beispiel: Eine Chain Mail schützt um +6 AC, besteht sie aus Gold (+6), so ergibt das zusammen einen Schutz von +12. Ist sie gar aus Saphir (+14) gemacht, kommt man damit auf +20. Die stärksten Waffen sind die Great Axe mit 3 bis 21 Schadenspunkten und die Flamberge mit 4 bis 20 Punkten Schaden. Wenn's vom Feinsten sein soll, dann bitte aus Obsidian, das addiert noch einmal +50 Schadenspunkte dazu. Den genauen Wert bestimmt "Might", "Luck" und "Accuracy", das Ganze multipliziert mit dem "Attack"-Wert ergibt den Schaden, den man anrichtet.

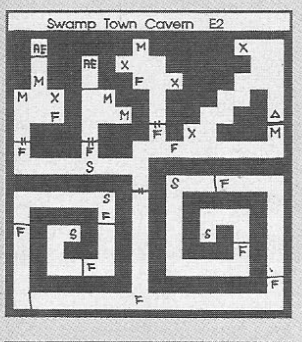
Das erscheint zwar recht happig, aber wenn der Dragon Lord mit 10000 Hitpoints mit einem AC-Wert von 75 auftritt, ist man für jede zusätzliche Unterstützung dankbar. Tabelle 1 sollte zum ausrechnen der jeweiligen Schadenspunkte hilfreich sein. Mit der zweiten Tabelle wird das ganze System noch komplexer, denn die Eigenschaften (Statistics) der Charaktere werden durch Zusätze der Ausrüstung auch noch verändert. Ein "Wooden Club", den man sonst besser sofort fallenläßt, wird z.B. durch den Zusatz Photon (+ 47 Might) als "Photon Wooden Club" extrem wertvoll.

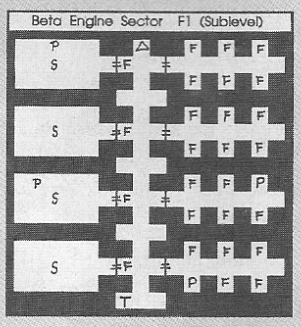


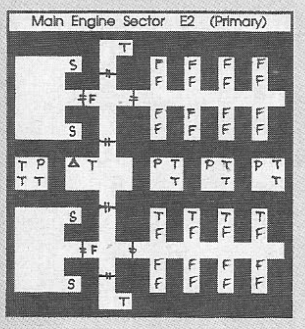


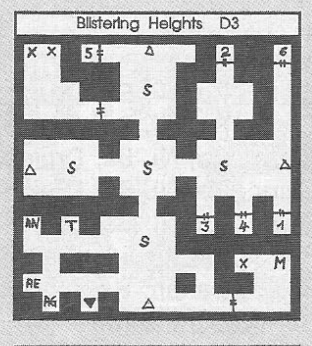


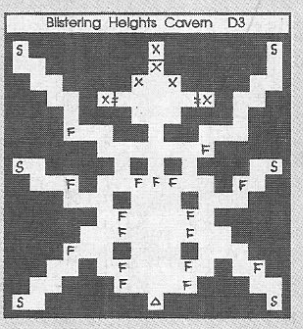


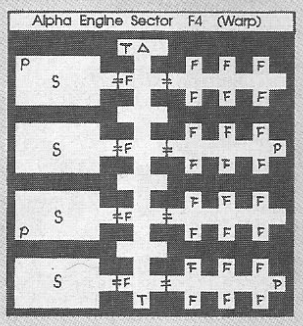


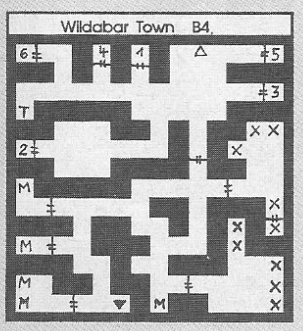


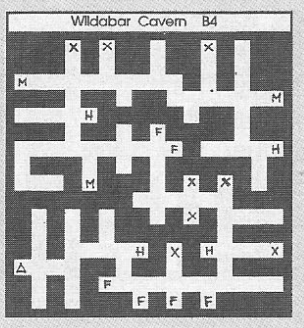


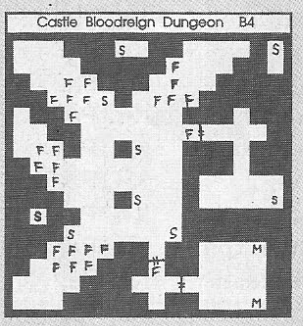












Might and Magic III

Tabelle 1

Material	AC	H.m.	Phys.D.
Wooden	-3	-3	-3
Brass	-2	+3	-4
Bronze	-1	+2	-2
Leather/Glass	0	-4	-6
Crystal/Coral/Iron	+1	+1	+1/ /+2
Pearl/Silver/Lapis	+2	+2	+2/+4/+2
Amber	+3	+3	+3
Steel	+4	+3	+6
Ebony	+4	+4	+4
Quartz	+5	+5	+5
Gold	+6	+4	+8
Platinum	+8	+6	+10
Ruby	+10	+6	+12
Emerald	+12	+7	+15
Sapphire	+14	+8	+20
Diamond	+16	+9	+30
Obsidian	+20	+10	+50

Gegenstände	AC
Amulet/Necklace	0
Medal/Pendant	0
Brooch/Cameo/Charm	0
Scarab	0
Ring/Belt	0
Tiara/Crown	0
Boots	+1
Robes/Cloak/Cape	+1
Gauntlets	+1
Helm	+2
in der Hand	
Gem/Jewel/Coin/Orb	0
Box/Whistle/Horn	0
Rod/Wand	0

Rüstung	Klassen, besonders für	AC
Padded armour	Alle, Sorcerer	+2
Leather amour	Kn, Pa, Ar, Cl, Ro, Ni, Ba, Ra, Druide	+3
Scale armour	Kn, Pa, Ar, Cl, Ro, Ni, Barbarian, Ra	+4
Ring mail	Kn, Pa, Ar, Cl, Ro, Ninja, Ra	+5
Chain mail	Kn, Pa, Archer, Cl, Robber, Ra	+6
Splint mail	Kn, Pa, Cleric, Ranger	+7
Plate mail	Knight, Paladin	+8
Plate armour	Knight, Paladin	+10
Shield (mit einhändiger Waffe)	Kn, Pa, Cl, Ro, Ba, Ra	+4

Fernwaffen Kn, Pa, Ar, Ro, Ni, Ba, Ra

	Phys. Damage
Sling	2 ... 4
Short bow	3 ... 6
Cross bow	4 ... 8
Long bow	5 ... 10

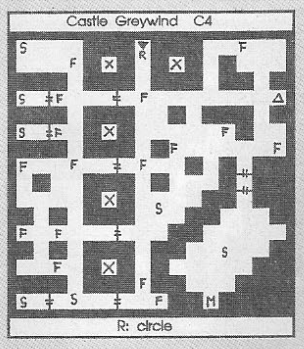
Langwaffen Kn, Pa, Ar, Ro, Ni, Ba, Dr, Ra

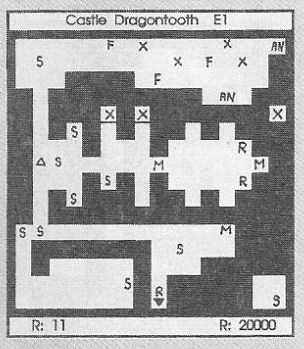
Spear	1 ... 9
	Kn, Pa, Ar, Ro, Ni, Ba, Ra
Trident	2 ... 12
Glaive	4 ... 12
Pike	2 ... 16
Bardiche	4 ... 16
Halberd	3 ... 18

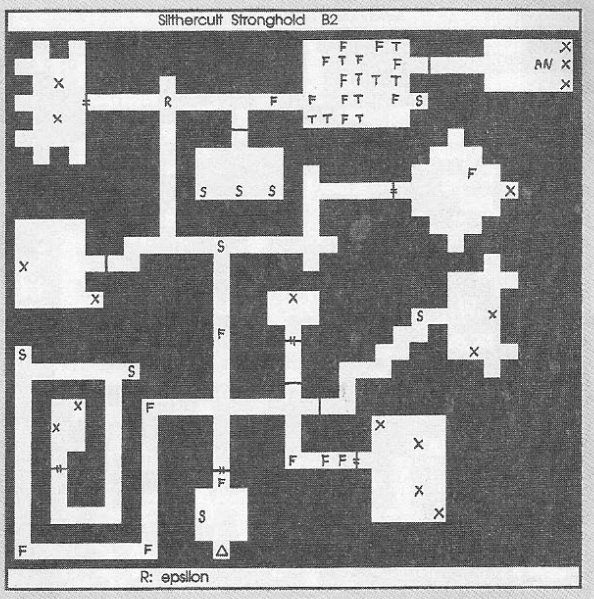
Waffe	Klassen, besonders für	Phys. D.
Club	Alle, Sorcerer	1 ... 3
Dagger	Alle, Sorcerer	2 ... 4
Staff (2 hd.)	Alle, Sorcerer	2 ... 8
Cudgel	Kn, Pa, Ar, Cleric, Ro, Ni, Ba, Druide, Ra	1 ... 6
Maul	Kn, Pa, Ar, Cleric, Ro, Ni, Ba, Druide, Ra	1 ... 8
Flail	Kn, Pa, Ar, Cleric, Ro, Ni, Ba, Druide, Ra	1 ... 10
Mace	Kn, Pa, Ar, Cleric, Ro, Ni, Ba, Druide, Ra	2 ... 8
Hammer	Kn, Pa, Ar, Cleric, Ro, Ni, Ba, Druide, Ra	2 ... 10
Hand axe	Kn, Pa, Ar, Ro, Ni, Ba, Druide, Ra	2 ... 6
Battle axe	Kn, Pa, Ar, Ro, Barbarian, Ra	3 ... 15
Grand axe	Kn, Pa, Ar, Ro, Barbarian, Ra	3 ... 18
Great axe	Kn, Pa, Ar, Ro, Barbarian, Ra	3 ... 21
Short sword	Kn, Pa, Ar, Robber, Ra	2 ... 6
Cutlass	Kn, Pa, Ar, Robber, Ra	2 ... 8
Scimitar	Kn, Pa, Ar, Robber, Ra	2 ... 10
Long sword	Kn, Pa, Ar, Robber, Ra	3 ... 9
Sabre	Kn, Pa, Ar, Robber, Ra	4 ... 8
Broad sword	Kn, Pa, Ar, Robber, Ra	3 ... 12
Nunchakos	Kn, Pa, Ninja	2 ... 6
Wakazashi	Kn, Pa, Ninja	3 ... 9
Katana	Kn, Pa, Ninja	4 ... 12
Naginata	Kn, Pa, Ninja	5 ... 15
Flamberge	Kn, Pa, Ar, Ra	4 ... 20

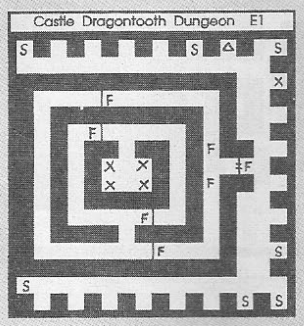
Legende zu den Karten

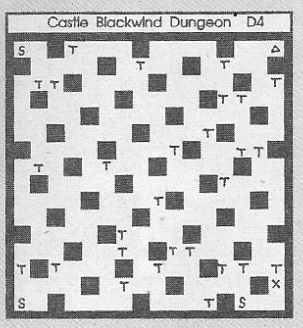
△	Ein / Ausgang
▼	in die Cavernen
F	Falle
X	marks the spot ! Ha Ha Ha ! (Gold, Gems, Gadgets, Garbage ...)
‡	Tür
I	Wand
S	Statue, Schrift, ...
T	Teleport
A	Artefact of Good, Neutral, Evil
P	Powerorb
H	Hebel
HC	Holocard
R	Rätsel
M	Meet Man or Monster
1	Inn
2	Temple
3	Blacksmith
4	Training Ground
5	Tavern
6	Guild

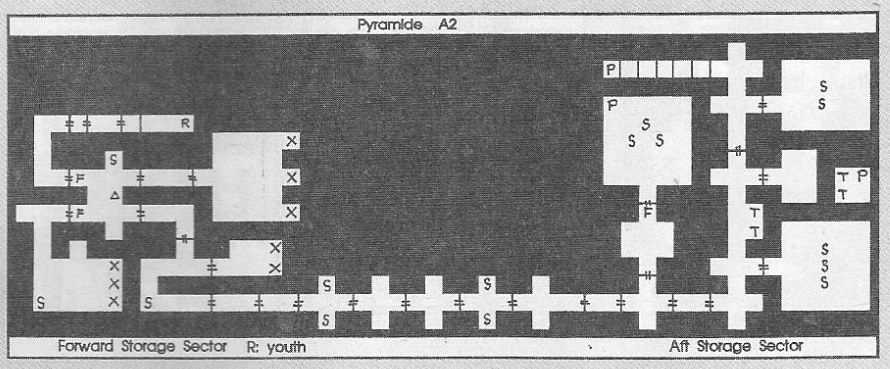

Castle Greywind C4
R: circle

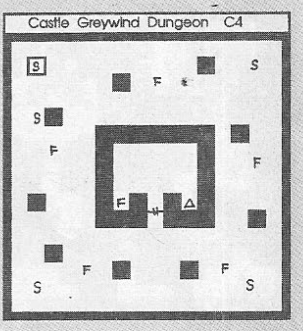

Castle Dragontooth E1
R: 11
R: 20000

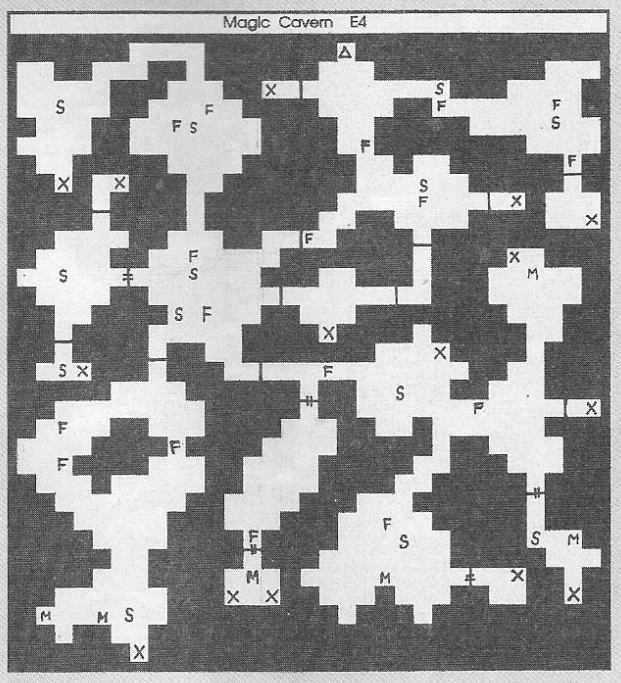

Slithercult Stronghold B2
R: epsilon

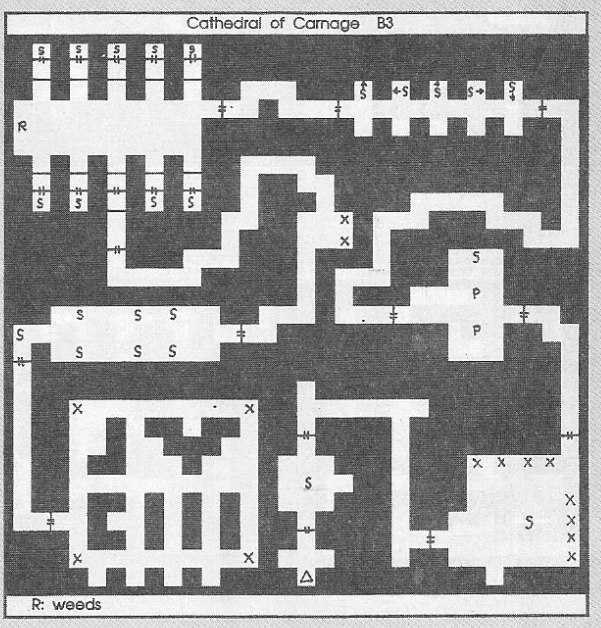

Castle Dragontooth Dungeon E1

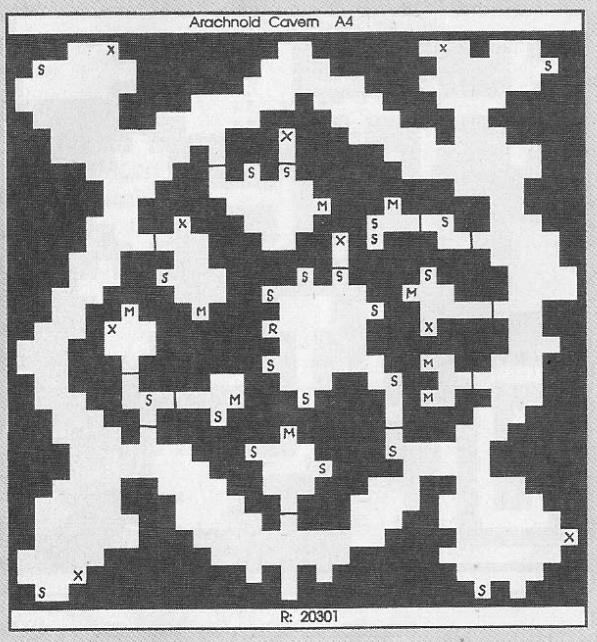

Castle Blackwind Dungeon D4

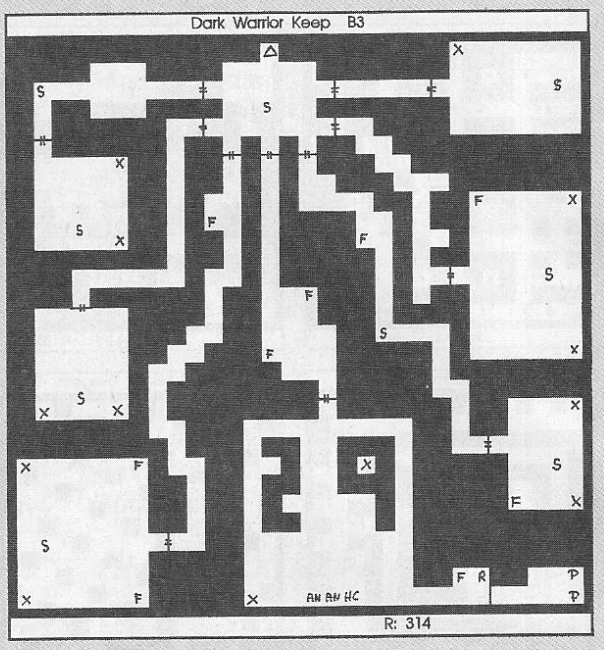

Pyramide A2
Forward Storage Sector
R: youth
Aft Storage Sector

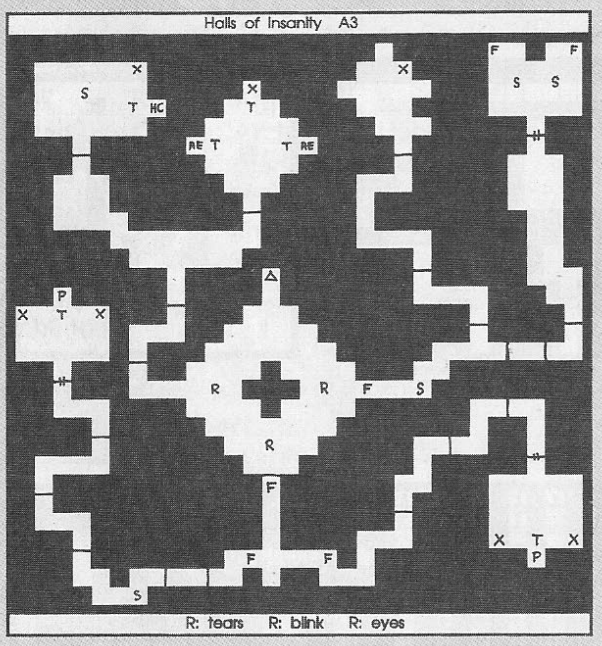

Castle Greywind Dungeon C4

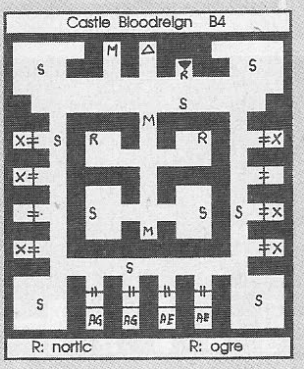

Magic Cavern E4

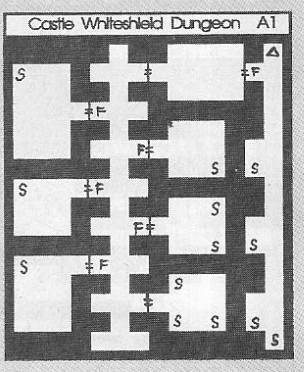

Cathedral of Carnage B3
R: weeds

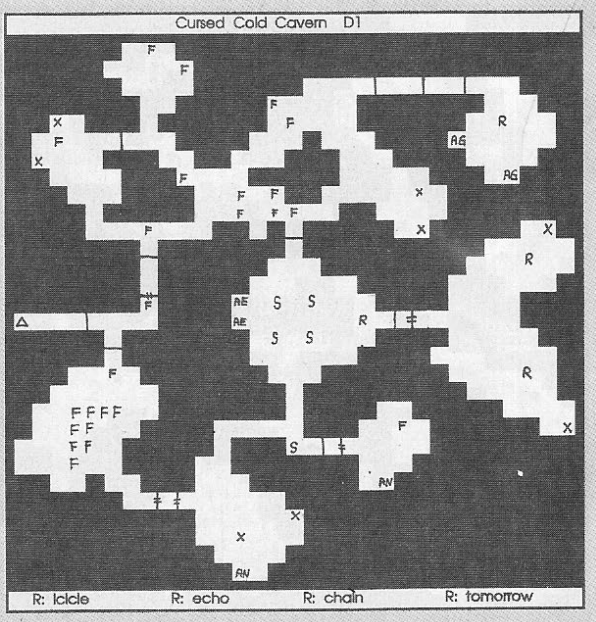

Arachnoid Cavern A4
R: 20301

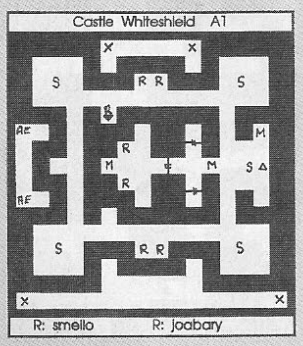

Dark Warrior Keep B3
R: 314

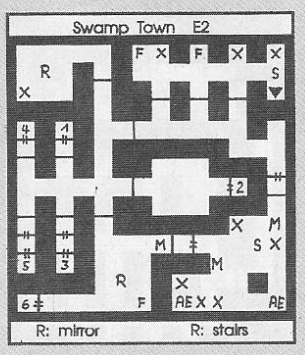

Halls of Insanity A3
R: tears R: blink R: eyes


Castle Bloodreign B4
R: nortic R: ogre

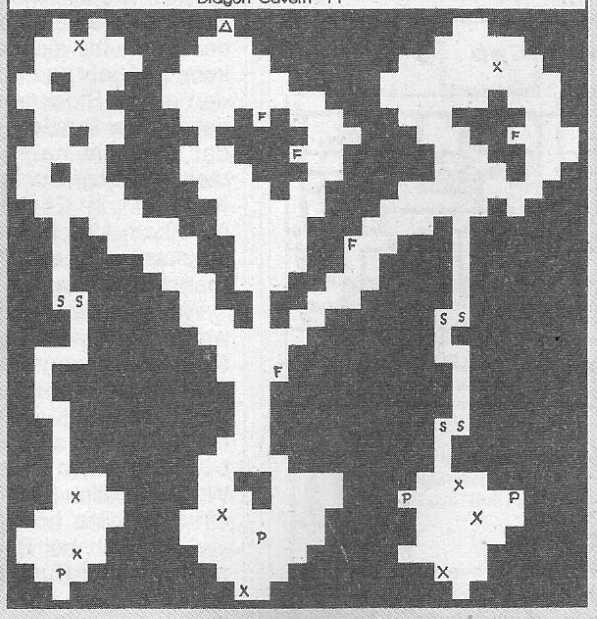

Castle Whiteshield Dungeon A1


Cursed Cold Cavern D1
R: icicle R: echo R: chain R: tomorrow

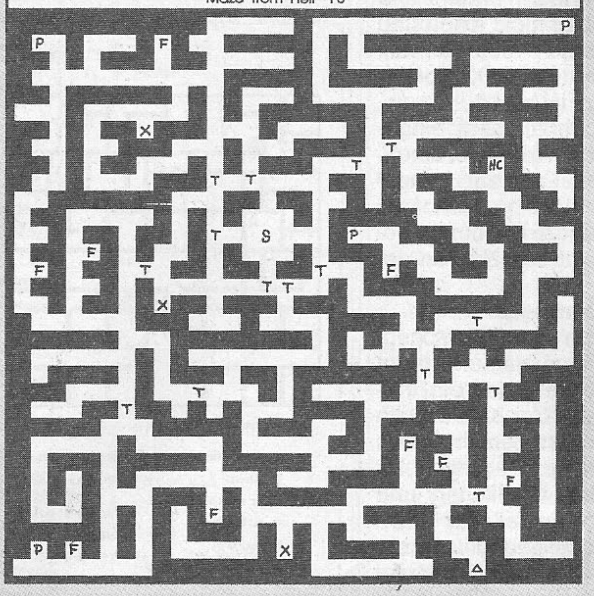

Castle Whiteshield A1
R: smello R: joabary


Swamp Town E2
R: mirror R: stairs

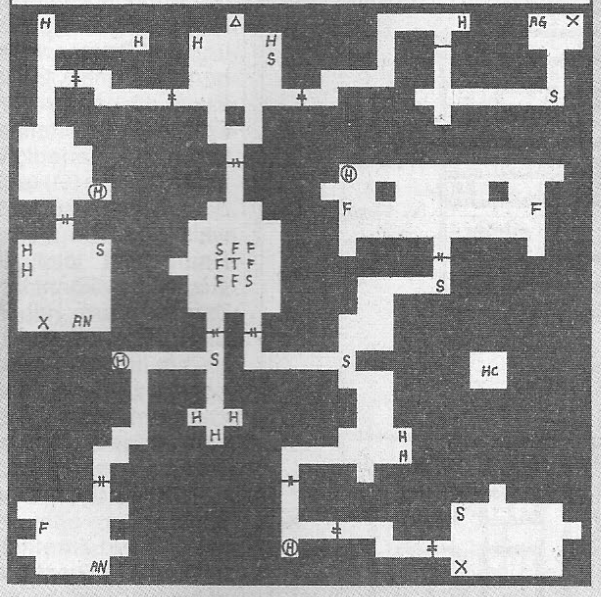
Dragon Cavern F1



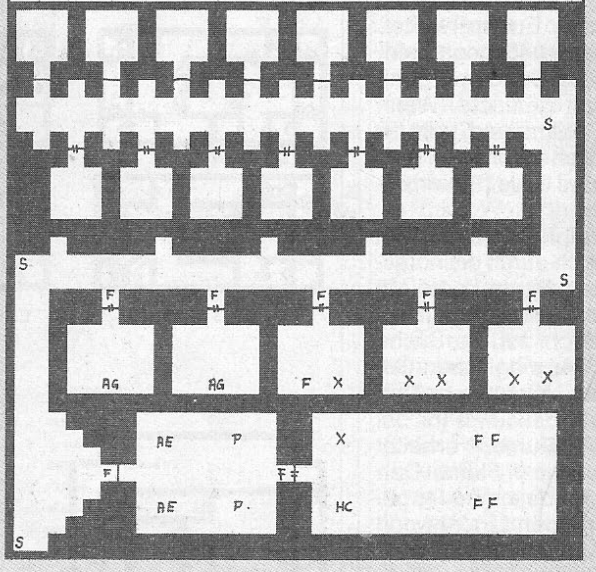
Maze from Hell F3



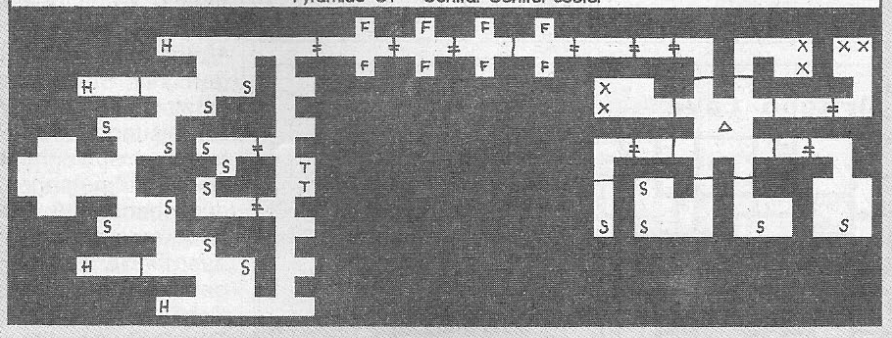
Fortress of Fear B2



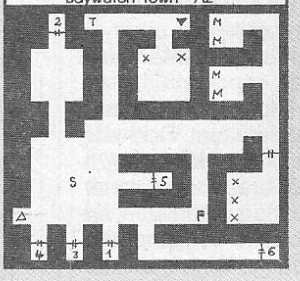
Tomb of Terror E2



Pyramide C1 Central Control Sector



Baywatch Town A2



Pools of Darkness

Phillip Kügle und Stefan Rzepka aus Vaterstetten lösten SSI's neuen Rollenspiel-Knüller und verdienen sich damit die 500 Mark für den Tip des Monats.

Wer dieses lange und schwere Spiel nicht lösen und nur den Endfilm ansehen will, kann mal von der DOS Ebene: VACE_4_FINAL_0_0 (_ bedeutet Leerzeichen) eingeben! Der Nachspann ist so ohne jedes Problem anzuschauen!

Die Angabe in Klammern bezieht sich auf den Namen der Karte.

Pools of Darkness

Zu Beginn des Spiels geht Ihr in die Town Hall und redet mit Sasha, die gleich ein Treffen mit Euch bei Kuto's Gate ausmacht. Nachdem Ihr Euren Auftrag erhalten habt, geht Ihr noch in den nördlichen und den südlichen Teil der Town Hall. Anschließend durchschreitet Ihr Traitor's Gate und besucht im südwestlichen Teil die Troll Toss Tavern, wo Ihr einige Troll's bekämpfen solltet. Danach geht Ihr zu Kuto's Gate, wo Sasha Euch erwartet. Kaum seid Ihr losgegangen, werdet Ihr mit Bane und Elmister bekannt gemacht. Wenn Ihr in den Realms seid, geht Ihr in die nördliche Höhle.

Silver Blades Cave (Silverblades Cave)

In der Höhle angekommen geht Ihr gleich durch die nördliche Tür zur Silver Lady. Mit Vaala solltet Ihr Euch verbünden und Euch auf die Suche nach den vier magischen Gegenständen machen. Den World Stone bekommt Ihr bei Punkt 5. Bei Punkt 4 erhaltet Ihr das Crucible of Flame. Den Oakroot Staff bekommt Ihr bei Punkt 3 und den Lindenwood Staff bei Punkt 2. Nachdem Ihr alle vier Gegenstände gefunden habt lauft Ihr zu Punkt 6, wo gerade eine Vaasan Army ankommt. Wenn Ihr sie besiegt habt Ihr Euer erstes Problem in den Realms gelöst.

Melvaunt Temple (Melvaunt Temple)

Als nächstes geht Ihr zum Krater von Melvaunt. Dort werdet Ihr von Priam, der Eure Unterstützung braucht, erwartet. Sobald Ihr den Altarraum betretet, werdet Ihr von einer Wache in einen Hinterhalt bei Punkt 1 gelockt. Nachdem Ihr diese Armee besiegt habt bekommt Ihr einen Schatz. Im ersten Untergeschoß könnt Ihr Euch das Gemurmel eines alten Mannes anhören. Geht als nächstes zu Brimwulf (6). Durchsucht den Raum und laßt Euch testen. Geht zum Altar (7)« Light incense and sip from Bowl ». Bei Punkt 8 müßt Ihr den Earth Elementals die Earthen Bowl abnehmen. Die Spirit Flame bekommt Ihr bei Punkt 9. Brimwulf gibt Euch bei Punkt 10 die Lamp of Vigilance. Wenn Ihr die Lampe bekommen habt, geht wieder in den ersten Stock und entzündet alle vier Brazier. Sobald Ihr das gemacht habt, könnt Ihr die Glocke bei Punkt 2 läuten. Nun könnt Ihr Euch im Erdgeschoß am Altar heilen lassen.

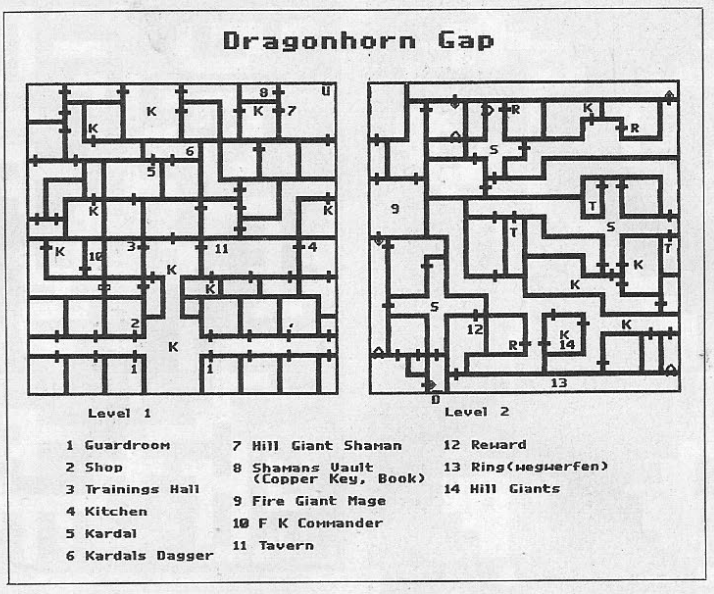
Taydomes Keep (Stockade manned by Giants)

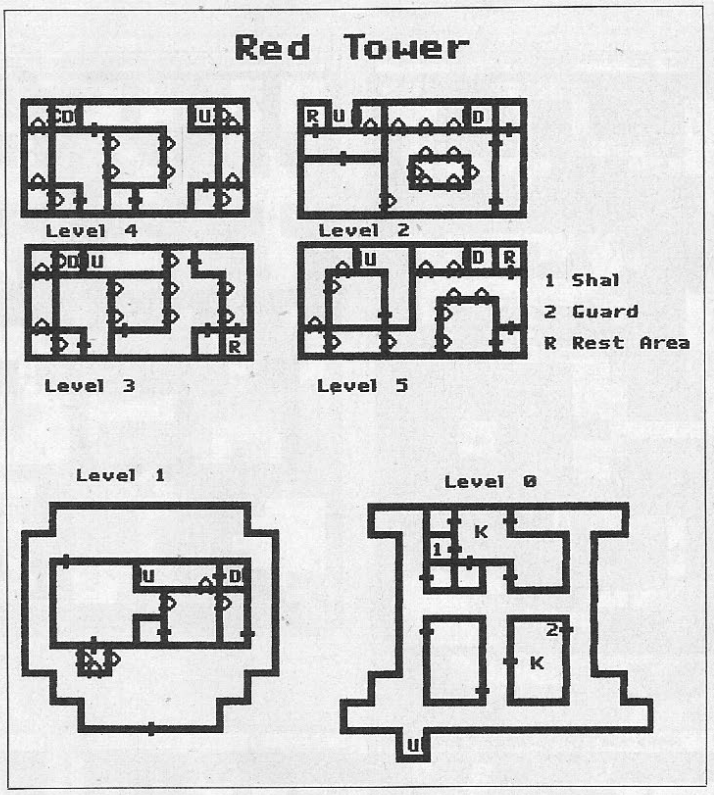
Wenn Ihr das Keep betretet, werdet Ihr gleich von einigen Monstern angegriffen. Nachdem Ihr sie umgebracht habt, geht Ihr zu Punkt 1, wo Ihr Ruolun trefft. Geht zu Punkt 2 und befreit dort den Phlan Guard. Weiter nördlich könnt Ihr Euch einen Schatz holen. Ruolun verläßt Euch bei Punkt 5. Kimarr erwartet Euch bei Punkt 6.

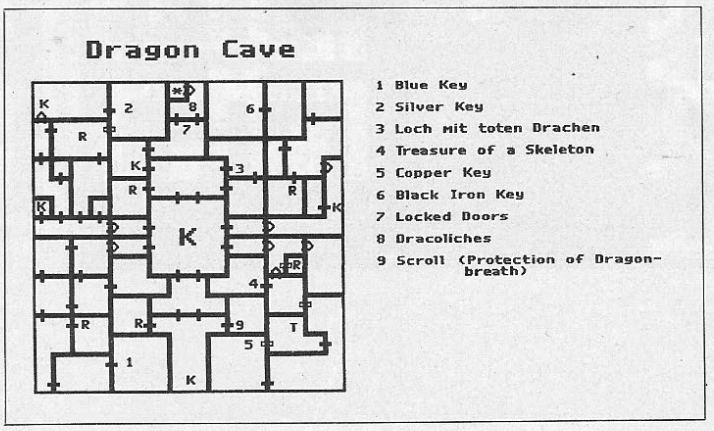
Dragonhorn Gap (Dragonhorn Gap)

Kämpft in einem der Privaträume gegen die Eigentümer, um dort immer wieder erstehen zu können. Geht dann zu Punkt 10 und bringt dort den Fire Knife Commander um. Wenn Ihr ihn erledigt habt geht in die Taverne (11) und redet mit dem Warrior. Auf dessen Hinweis geht Ihr in den südlichen Raum und tötet die Claud Giants. Nun könnt Ihr Euch auf den Weg zum Hill Giant Shaman begeben. Auf dem Weg zu ihm findet Ihr Kardals' Dagger (6). Und bald darauf auch dessen Besitzer, der gerade von einigen Monstern in die Mangel genommen wird. Natürlich helft Ihr ihm aus der Patsche.

Bei Punkt 7 trefft Ihr endlich mit dem Hill Giant Shaman zusammen, den Ihr dann sofort umbringen solltet. Bei Punkt 8 findet Ihr den Schatz des Shamanen. Wenn Ihr nun die Höhle betretet, werdet Ihr bei Punkt 12 für Eure Bemühungen um den Hill Giant Shaman belohnt. Da Ihr Euch nicht an die Anweisungen des Fire Giant haltet, versucht Ihr tiefer in die Höhle zu gelangen. In dem südlichen Gang werdet Ihr irgendwann gefragt ob Ihr Euch ausruhen wollt. Nehmt das Angebot an und untersucht den Schädel der dann auftaucht. Den Ring, den Ihr dort findet, solltet Ihr lieber gleich wegschmeißen. In der Höhle werdet Ihr bei Punkt 14 auf einige Hill Giants stoßen, die Euch Ihren Plan erklären. Es ist egal,







ob Ihr mit ihnen zusammenarbeitet, oder es lieber allein probiert. Bei Punkt 9 trefft Ihr auf den Fire Giant Mage, den Ihr am besten sofort ausschaltet. Wenn Ihr ihn getötet habt, geht in den nordwestlichen Teil seiner Höhle und verfolgt die beiden startenden Drachen.

Dragon Cave (Dragon Cave)

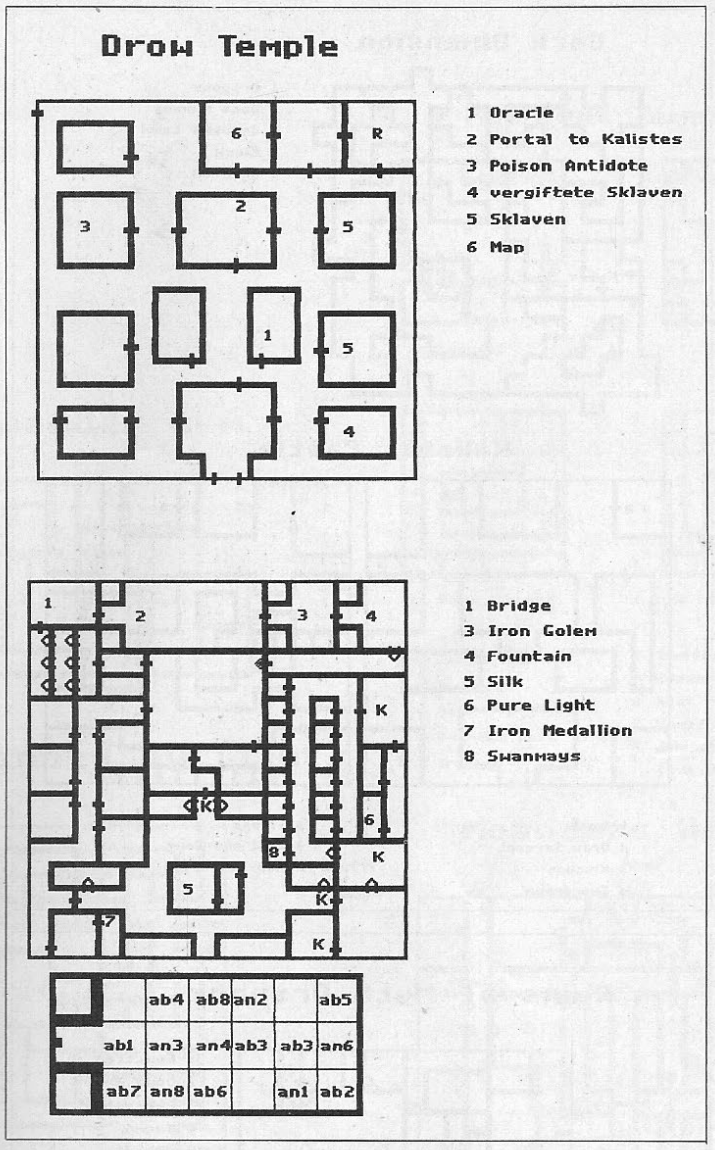
Geht nun zum Krater von Verdigris, der in den nordwestlichen Gebirgen liegt. Dort ist eine Drachenhöhle. In der Höhle fangt Ihr gleich an, die vier Schlüssel zu suchen. Die Schlüssel gibt es an den Punkten 1, 2, 5, und 6. Holt Euch noch den Schatz bei Punkt vier und bringt die Drachen an der Pit um(3). Wenn Ihr alles erledigt habt, geht zu der Tür mit den vier Schlössern und öffnet diese mit Hilfe der Schlüssel. Sobald Ihr durch die Tür gegangen seid greifen Euch einige Dacoliches und Modthryth an. Nachdem Ihr diesen Kampf hoffentlich überlebt habt, könnt Ihr durch das Portal in Thornes Dimension gehen.

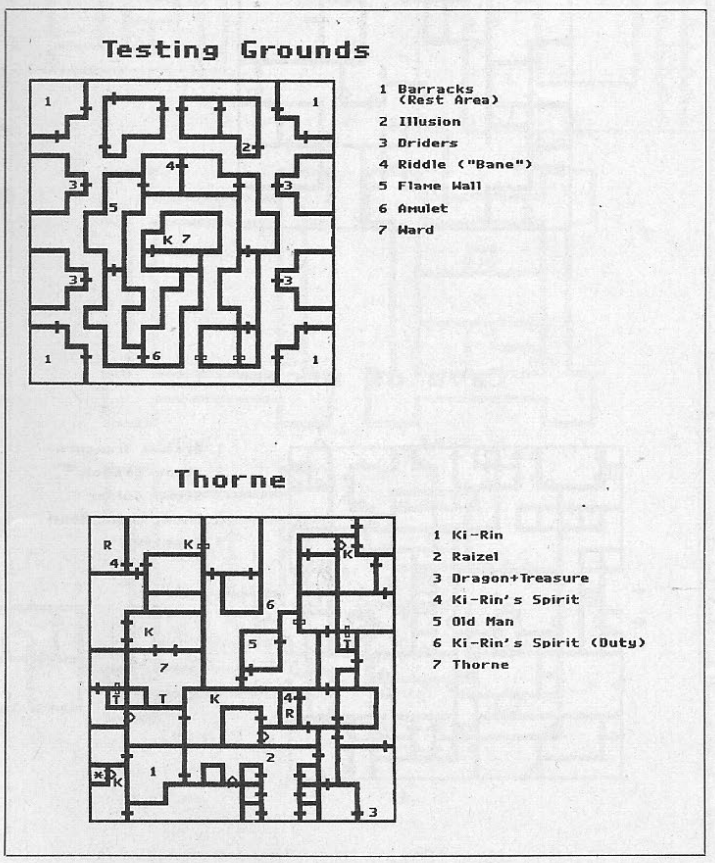
Thornes Dimension (Thorne)

Geht in dieser Dimension sofort zu Punkt 1, um Euch dort mit Waffen und Rüstungen auszustatten. Als nächstes befreit Ihr die Gefangenen (2), unter denen sich auch Raizel befindet. Wichtige Ausstattungsgegenstände verbirgt der Drache bei Punkt 3. Wenn Ihr Raizel dabeihabt, könnt Ihr den Geheimräumen im Westen und Osten einen großen Schatz finden. Bei dem alten Mann (8) findet Ihr einige Gegenstände. Er selber ist nicht so wichtig. An Punkt 6 sollte man sagen, daß man aus Pflichtgefühl gekommen ist. Zum Abschluß der Dimension geht man zu Thorne persönlich, dem man durch einen Kampf sein Horn abnimmt. Nun läuft man zum Portal zurück, wo sich Elminster mächtig über das Horn freut.

Zhentil Keep (Zentil Keep; Drow Temple)

Am Eingang zu Zhentil Keep solltet Ihr die Wachen bluffen, um Euch die 50 Platinum zu sparen. Im südwestlichen Gebäude der Stadt hat jemand etwas Wichtiges zu erzählen. Geht gleich durch die beschriebene Geheimtür. Nun versucht Ihr Euch auf schnellstem Wege in den 3. Stock zu begeben, wo Ihr nach zwei Kämpfen auf Punkt 2 stoßt. Wenn Ihr dort weitergeht stoßt Ihr irgendwann auf einen Blick, der Euch am Fortkommen hindert. Ihr müßt Euch mit Mass Invisibility unsichtbar machen, um vorbeigehen zu können.





Nun könnt Ihr ohne Schaden in den 4. Stock gehen. Am Punkt 3 befindet sich das Necklace. Nehmt Ihr es, seid Ihr in einem Kristallkäfig gefangen, aus dem Ihr aber wieder entkommt. Manshoon flüchtet egal, ob Ihr das Necklace nehmt oder nicht, in den 6.Stock und verschwindet durch ein Portal, das er hinter sich schließt. Nun geht wieder in den 3. Stock, damit Ihr vor dem zusammenfallenden Turm geschützt seid. Nun geht Ihr in das 1. Untergeschoß. JE 36 enthält die Karte dieses Stockwerks.

Wenn Ihr dort auf einen geschmückten Wagen trefft, geht hinein und erpreßt für den Prinzen und die Prinzessin der Drow Lösegeld. Bei Punkt X könnt Ihr Tranet mitnehmen. Wenn Ihr rasten wollt, könnt Ihr das in den Dark Well's tun. Befreit alle Sklaven und geht dann einen Stock tiefer. In diesem Stock findet Ihr bei Punkt 5 Silk, der Ihr helfen solltet. Bei Punkt 8 findet Ihr die anderen Swanmays. Holt Euch die Pure Light Essence bei Punkt 6.

Bei Punkt 7 gibt es das Iron Medaillon. Bei den Lichtblitzen im Nordwesten geht Ihr am besten nach JE 5 vor. Geht bei Punkt 2 nach der Extrakarte. Der Iron Golem bei Punkt 3 läßt Euch dank der Iron Medaillon in Ruhe. Wenn Ihr nun das Pure Light in die Fontäne schüttet, habt Ihr auch diesen Teil gelöst. Nun geht Ihr durch die östliche Tür und kommt in einen anderen Drow Temple. Dort könnt Ihr bei Punkt 5 eine Karte finden. Befreit anschließend alle Sklaven und holt bei Punkt 3 die Poison Antidote, die Ihr für die Sklaven bei Punkt 4 benötigt. Wissenswertes erfahrt Ihr beim Orakle. Nun ist der Weg zum nächsten Portal nach Kalistes Land offen.

Land of Kalistes (Testing Ground; Kalistes Castle)

Wenn Ihr in dieser Dimension ankommt werdet Ihr von Cynthia gefragt, ob Ihr Hilfe in den Drow Tempeln hattet. Wahrheitsgemäß sagt Ihr, daß Euch Silk geholfen hat. Es stellt sich heraus, daß Cynthia Ihre Schwester ist, und daß sie von Kalistes verzaubert wurde. Nun sollt Ihr für sie die Spiders und einige Drow Prisoners holen.

Die Spiders findet Ihr in dem rechten oberen Fühler und die Drows kidnapped Ihr irgendwo. Bringt Ihr die Sachen und tötet Cynthia dann.

Geht nun zu den Testing Grounds, die sich links oberhalb der mittleren Gebirgskette

befinden. In den Testing Grounds könnt Ihr die Wachposten mit dem Dieb ausschalten. In den Räumen mit Nr. 3 geben Euch Driders wertvolle Tips. In den Eckräumen könnt Ihr, wenn Ihr die Bewohner tötet, ausruhen. Die Antwort auf das Rätsel bei Punkt 4 ist Bane. Bei Punkt 6 findet Ihr das Amulett und bei 7 die Ward. Nun könnt Ihr in Kalistes Palor.

Auf dem Weg zu Kalistes Castle kommt Ihr an einem Stockade vorbei, in dem Ihr Storm finden könnt. Geht in Kalistes Village und benutzt den Einstieg im Westen, um in Kalistes Palor zu gelangen. Bei Punkt 2 erfährt man, daß ein Dwarf-Mädchen in der Küche (3) ist. In der Küche müßt Ihr runtergehen und alle Sklaven (1) befreien. Nun holt Ihr Euch den Schatz und geht zu den Eiern (3), wo sich auch Kalistes aufhält. Geht nun wieder über die Küche zurück.

Myth Drannor (Ruins of Myth Drannor)

Bei Myth Drannor begegnet Ihr Nacacia, die Euch begleiten sollte. Bei Punkt ■ begegnen Euch einige Raksasha, die gerade einen Ritter töten wollen. Geht über Punkt 4 zu Punkt 5, wo Ihr Tyrantraxus Rückkehr verhindern müßt.

Red Tower (Red Tower)

Im ersten Stock des Red Tower trefft Ihr auf eine Illusion. Wenn Ihr mit der Illusion geredet habt, geht auf das Klo, wo Ihr auf einige Phlan Warrior trefft. Geht mit ihnen einen Stock tiefer. Bei Punkt 2 trefft Ihr auf Guards, denen Ihr zuhören solltet. Geht dann zu Punkt 1 und befreit Shal. Dann holt man sich im 6. Stock bei Punkt 1 den Schatz. Im 8. Stock sollte man sich im Shrine (3) die Särge ansehen.

Den Inhalt kann der eine oder andere vielleicht brauchen. Im Stock darüber, nach der Wizards Gate, schaut man sich zuerst das Schachbrett von Marcus an und befreit am Punkt 6 die Cultists.

Im 10. Stock trickst man die Zauberer an der Tür (8) aus, indem man das an Punkt 7 erhaltene Word RED sagt. Danach rottet man an Punkt 9 und den angrenzenden Räumen den Black Circle aus. Nachdem Ihr die Kreaturen in den Räumen bei Punkt 11 und 14 niedergemacht habt, seht Ihr Euch das Gefährt in der Nische an Punkt 13 an.

In der Fabrik (10) tötet Ihr die neuen Bits'of Moander. Dann geht Ihr zu Punkt 12, wo Euch Marcus erwarten sollte. Wenn er noch nicht da ist, geht Ihr zurück zu Punkt 13 und versucht die Schlafenden nicht aufzuwecken. Durch ein Mißgeschick erwachen sie und Ihr müßt sie bekämpfen. Danach probiert Ihr es nochmal bei Marcus (12). Habt Ihr ihn besiegt, müßt Ihr noch zum Vessel of Moander und davonfliegen. Das Schwert, das Ihr von Shal bekommt, ist gut dafür geeignet, den Gegner zu köpfen und mit ihm durch die Dimensionen zu reisen.

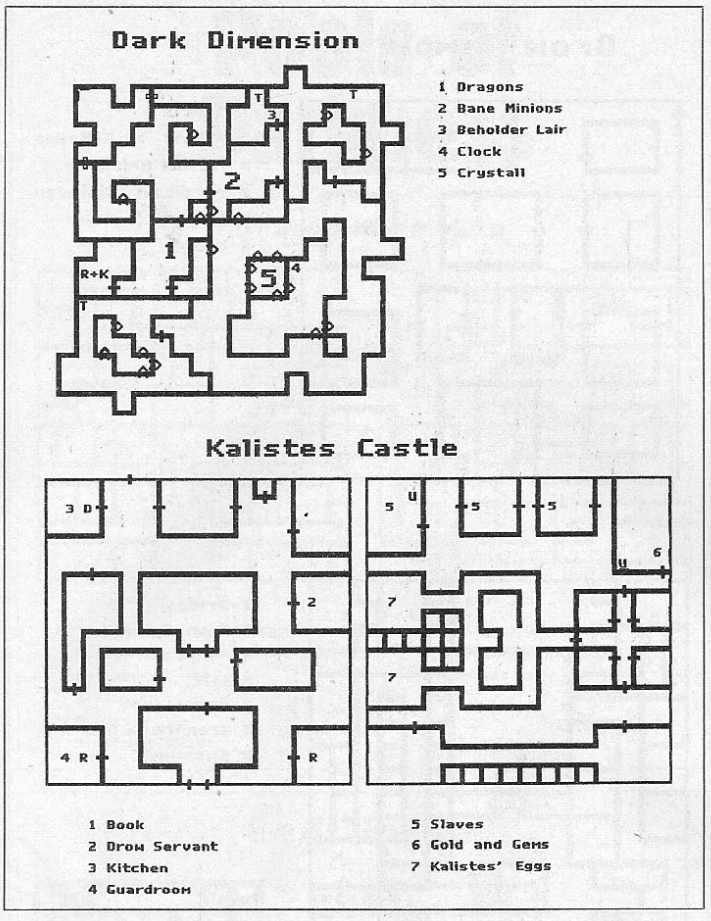
Moander's Dimension (Fuß; Eye; Ohr, Heart)

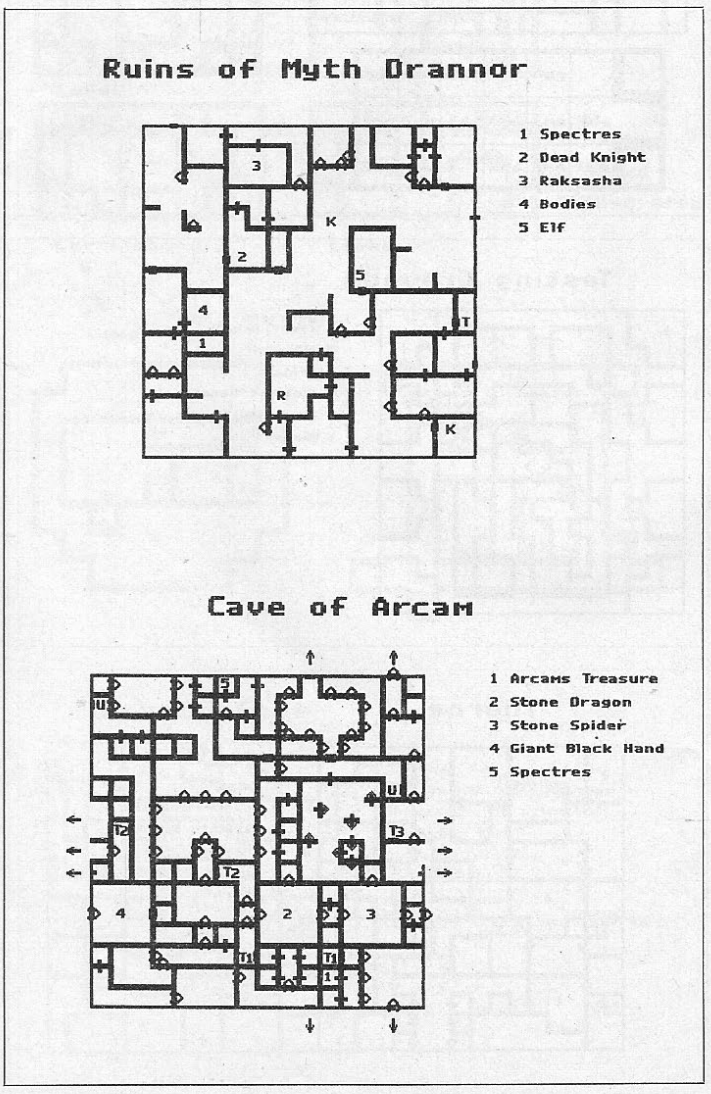
Wenn Ihr wieder zum Red Tower kommt bitten Euch die Bewohner von Phlan, die unter dem Red Tower leben, um Hilfe. Ihr sollt die Eindringlinge vertreiben. Dazu genügt es, wenn Ihr in einem der westlichen Gebäude die Kidnapper umbringt. Nun könnt Ihr wieder gehen und an dem Seil nach oben klettern. In Moanders Dimension greift Ihr zuerst eine Human Patrol an, um Euch besser auszurüsten. Geht dann in den Fuß von Moander. Dort geht Ihr zuerst mit den Guards mit, weigert Euch aber dann, wenn die Euch mit der Ooze überschütten wollen.

Befreit nun die Gefangenen aus Ihren Zellen. Holt Euch dann deren Schatz und verlaßt den Fuß dann wieder. Als nächstes geht Ihr zu der Wunde am Arm und sprecht mit Aeghweat und nehmt seinen Auftrag an. Bekämpft nun alle Monster (K) und geht dann zu Punkt 2, wo Euch Aeghweat die Potions gibt. Geht nun ins Ohr und bringt alles um, was Euch in die Quere kommt. Wenn Ihr den Weg entlanggeht trefft Ihr auf einen Mann, mit dem man reden sollte.

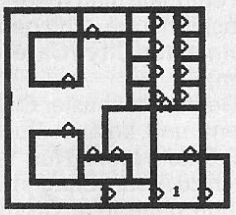
Ihr findet dort einen Schatz und man kann dort aufsteigen. Im Auge könnt Ihr Euch einige Devices anschauen. Geht nun in Moanders Heart und benutzt an der Wand Eure Potions, um ins Herzinnere zu gelangen. Geht zu Punkt 1 und holt Euch das Tissue. Füttert es und nehmt es mit, auch wenn es Euch gelegentlich mal beißt. Sucht nun den Watcher, der sich immer nur an Punkten mit Nummer 6 aufhält. Lauft einfach alle 6er ab. Irgendwo wird er schon sein.

Nun geht Ihr zu Punkt 9 wo Euch eine Illusion von Tantal erwartet, die Euch angreift. Nachdem Ihr sie besiegt habt, geht zu Punkt 2 und redet mit dem verwundeten Soldaten. Sucht nun wieder den Watcher. Danach holt Ihr Euch bei Punkt 7 die Weapon Tools und bei Punkt 8 das Cornucopia. Geht



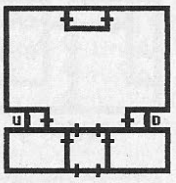


Moander Fuß

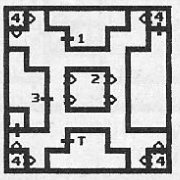


1 Altar

Melvaunt Temple



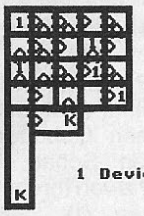
Erdgeschoß



1. Stock

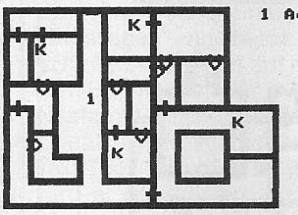
1 Vampires
2 Bell
3 Rest Area
4 Brazier
5 Old Man
6 Brimwulf
7 Altar
8 Earthen Bowl
9 Spirit Flame
10 Lamp of Vigilance

Moander Eye

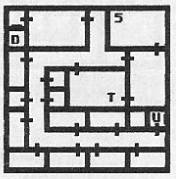


1 Device

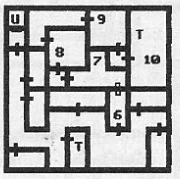
Moander Arm



1 Aeghwaet



1. Untergeschoß

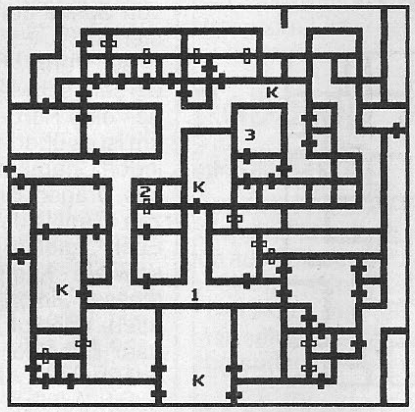


2. Untergeschoß

Secret Door
Torbogen
Door
One-Way-Door
Treppen

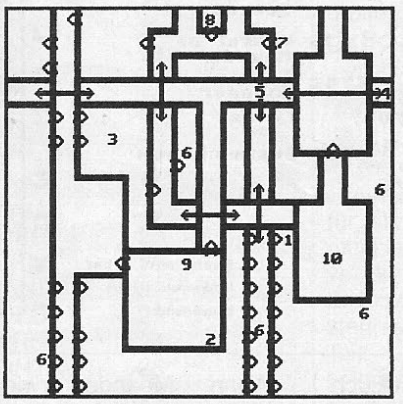
T Treasure
* Portal
R Rest Area
K Kampf
T_i Teleporter (i=1,2,3...)

Stockade manned by Giants



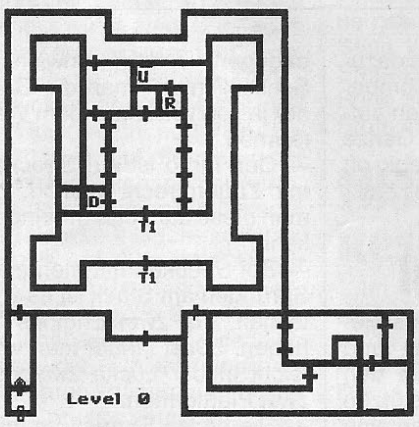
1 Ruoln
2 Cloth
3 Kimarr

Moanders Heart

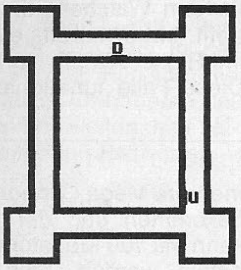


1 Tissue
2 Wounded Soldier
3 Monsterous Arrow
4 Unguent
5 Iron Golems
6 Watcher
7 Weapon Tools
8 Cornucopia
9 Tanetal
10 Tanetal+Talisman

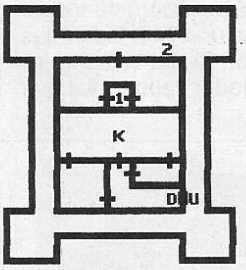
Zentil Keep



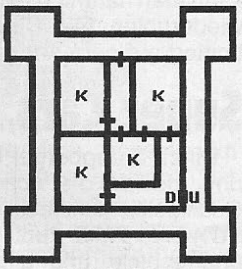
Level 0



Level 1



Level 3



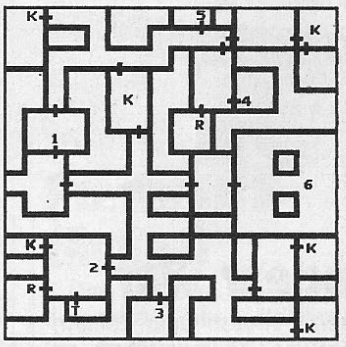
Level 2

Level 4

Level 5

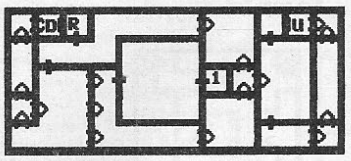
1 Manshoon's Adjutant
2 Booming Voice
3 Necklace

Silverblades Cave

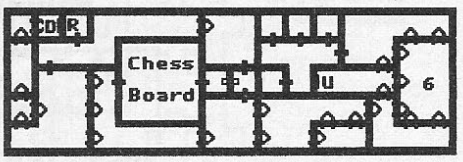


1 Vaala
2 Lindenwood Staff
3 Oakroot Staff
4 Crucible of Flame
5 World Stone
6 Vassan Army

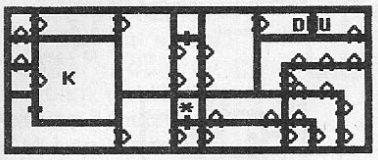
Red Tower



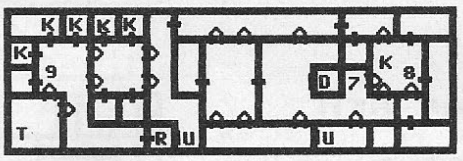
Level 6



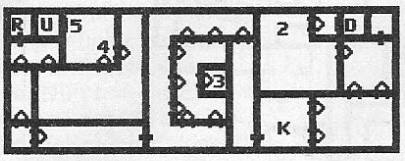
Level 9



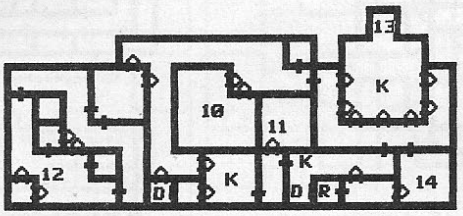
Level 7



Level 10



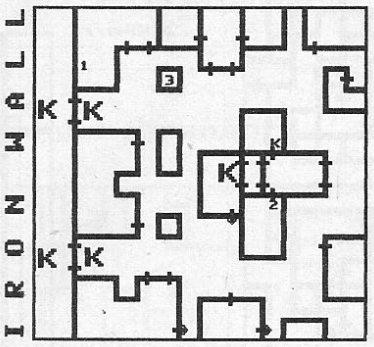
Level 8



Level 11

1 Body of Hero
2 Otyugh Army
3 small Sanctum
4 Mages
5 Wizards Gate
6 Shrine
7 Codeword
8 Codeword "RED" benutzen
9 Black Circle
10 Manufactory
11 Cult of Moander
12 Spectral Servant + Marcus
13 Vessel of Moander
14 Moander Circle
* Ausweichraum

Dark Phlan



1 Sasha und Altar
2 Gragnak Ulfim
3 Monument

nun zu Punkt 3 und baut Euch mit den Weapon Tools Waffen, bis Ihr verletzt werdet. Sucht nun wieder den Watcher und helft ihm, Moander wieder einzuschläfern.

Wenn Moander wieder schläft, magnetisiert Ihr bei Punkt 5 Eure Ausrüstungsgegenstände und holt Euch das Unguent an Punkt 4. Bringt es gleich wieder zum Watcher und löst dann einen Elektroschock bei Punkt 10 aus. Wenn Ihr den Watcher nun wiedertrefft, hat er bereits eine Falle im Right Vetricle vorbereitet. Diese Falle funktioniert nicht richtig. Der Watcher wird von Tanetal umgebracht. Nun müßt Ihr gegen Tantal antreten und ihn besiegen. Jetzt könnt Ihr mit dem Talisman wieder zu Elminster nach Limbo gehen.

Mulmaster City (Cave of Arcam)

Geht in Mulmaster City in die Arena und betätigt Euch dort als Gladiatoren. Nun laßt Ihr Euch zu Arcam bringen und tötet ihn ohne jede Diskussion. Geht jetzt in die Arcam Cave und schlagt Euch bis zum Portal durch.

Dark Dimension (Dark Dimension)

In Dark Phlan solltet Ihr mit Gragnak Ulfim (2) reden und im nördlichen Gebäude den ansehnlichen Schatz holen. Befreit Sasha von Ihrem Möchtegern-Gatten (1). Geht zu Punkt 3 und haltet die Minions auf, das Monument zu errichten. Geht dann im Westen aus der Stadt und blast an der Iron Wall für jeden Charakter einmal ins Horn. Wenn Ihr in Gothemnes Land seid, werdet Ihr von Sasha gefragt, wo Elminster ist.

Bei Punkt 1 erwartet Euch ein sehr schwieriger Kampf gegen eine Horde Drachen. Darum ist es überlebenswichtig für jeden Charakter, die Scroll versus Dragon Breath zu benutzen. Geht in den Restroom, da Euch gleich der nächste schwere Kampf gegen eine Masse Minions erwartet. Danach erledigt Ihr gleich die paar Beholder und holt Euch bei Punkt 5 den Schatz. Im inneren Bereich findet Ihr einen Pool, in dem etwas glitzert. Derjenige Eurer Party, der den Ring anhat, kann sich den anderen Ring holen. Kurz darauf kommt Gothemnes wieder, der Euch die 3 schwersten Kämpfe im ganzen Spiel liefert.

CHEATS

Nuclear War

Bernd Peter aus Zeitlarn strebt die Weltherrschaft an und rüstet seine Streitmacht gewaltig auf. Wenn man unendlich viele Mega Cannons und NP-1-Bomber von 50 Megatonnen Payload auf 100 Megatonnen Payload "auffrisieren" will, braucht man zuerst 2 Dinge:

— 1 NP-1-Bomber
— 1 Warhead 100 Megatonnen

Man füllt den Bomber auf, klickt den Warhead an, dann erscheint eine Meldung: "You must first deploy a delivery system!" Diese Meldung einfach ignorieren und "Nuclear War" anklicken. Wenn das Spielfeld wieder erscheint, hat man mehrere Mega Cannons dazubekommen und der Bomber kann mit 100 Megatonnen aufgefüllt werden. Das Ganze kann man natürlich beliebig oft wiederholen. Der Cheat funktioniert auf dem Amiga.

Super Cars II

Ulrich Steppberger aus Mering möchte die Action- und Geschicklichkeitsecke in den *POWER TIPS* unterstützen und schickt uns allgemeine Tips und Karten zum zweiten Teil von "Super Cars".

— Waffen: Zu bevorzugen sind Waffen, die nach vorne wirken. Minen und Rear Missiles sind dagegen relativ unwichtig. Schließlich will man die Gegner ja von vorne aus dem Weg räumen.

— Der Turbo ist auf Strecken mit Zügen recht wichtig, da man diese damit überspringen kann.

— Bei Strecken mit mehreren Sprüngen am Stück ist es vorteilhaft, nur zwei Engines zu haben. Sonst landet man vielleicht in der Lücke zwischen zwei Plattformen.

— Die ersten Extras, die man sich zulegen sollte, sind die "Armour" und dann die "Rammer". Sie sind wichtiger für das Auto als höhere Geschwindigkeit (Damage!).

— Ideale Frontwaffen: Front Missile oder Homer.
— Ideale Rear-Waffen: Super Missile und Turbo.
— Bremsen kann manchmal nützlich sein, vor allem bei schmalen Strecken.
— Nie auf das Öffnen der Tore warten, lieber ein wenig weiter fahren.
— Sprünge sind immer vertikal, Brücken immer horizontal.

Cheat-Mode:

Mit diesem Cheat-Mode ist man immer automatisch für das nächste Rennen qualifiziert und hat am Anfang volle Bewaffnung und viel Geld.

Die Aktivierung: ganz einfach: Man gibt für Spieler eins als Namen
"Wonderland"
und für Spieler zwei
"The Seer"
ein. Damit steht dem Championat fast nichts mehr im Wege.

Elite

Oldies but Goldies! Da bei "Elite" die Planeten, auf denen sich die besten Geschäfte machen lassen, meist mehr als sieben Lichtjahre auseinanderliegen, möchte Volker Morbach aus Zeltingen/Rachtig uns erklären, wie sich auch größere Entfernungen überbrücken lassen.

Nehmen wir einmal an, Ihr befindet Euch in einem System mit zwei dicht nebeneinander liegenden Planeten und wollt den Planeten "X" erreichen, der außerhalb Eures Aktionsradius liegt. Um diesen anzufliegen klickt man einfach auf den nächstbesten Planeten innerhalb der Reichweite des Raumschiffes. Danach richtet Ihr den Cursor auf den Planeten "X" (nicht anklicken!). Dann lößt man mit "H" den Hyperraumsprung aus und drückt danach "F6". Siehe da, nicht der zuerst angewählte Planet wird zum Ziel des Raumsprungs gemacht, sondern Planet "X".

Leicht abgewandelt läßt sich der Trick auch auf Planeten übertragen, auf die man nicht direkt den Cursor richten kann. In einem solchen Fall macht man sich die Tatsache zunutze, daß die Lokalkarte bei Druck auf "F6" in Richtung des Cursors weiterscrollt. Damit ist die Vorgehensweise eigentlich schon klar. Einfach einen erreichbaren Planeten zum Ziel des Sprungs machen. Den Cursor in Richtung des Planeten "X" richten und während des Countdowns so oft "F6" drücken, bis man in der Nähe von Planet "X" ist.

Dieser Trick ist besonders in der Mission nützlich, bei der man irgendwelche Papiere zu einem Planeten am anderen Ende der Galaxis befördern muß.

Armour-Geddon (Amiga/ST)

Thomas Meyer aus Bremen liefert einen Cheat für Psygnosis Simulatorsammlung.

Das Spiel mit "Start Single" oder "Start Multi" beginnen. Dann im "Headquarter" Menü "Messages" anwählen. Jetzt ESC festhalten und auf den ersten Buchstaben der untersten Nachricht klicken. Wird der Cheat aktiviert, erscheint der Text "You Wouldn't let it Lie!", wird er desaktiviert, erscheint "Look at the Size of that Sausage" (was für ein Humor!).

Bei aktiviertem Cheat werden die Fahrzeuge bei Treffern nicht mehr beschädigt. Außerdem wird automatisch in der Highscore-Liste "Cheater" eingetragen.

Robocop 2 (Amiga)

Habt Ihr Probleme mit Gangstern und Monstern? Leiv Zantop aus Sülbeck bringt Hilfe. Ihr gebt im Titelbild "SERIALINTERFACE" ein. Mit F9 frischt man seine Energie auf, mit F10 überspringt Ihr einen Level.

Atomino (Amiga)

Wolfram Sparka aus Oberhofen kennt sich aus in der Welt der Atome. Für alle, die die Kernfusion in höheren Leveln betreiben wollen, hier seine gesammelten Paßwörter.
Stufe 10 = Idyll
Stufe 20 = Taurus
Stufe 30 = Neptune
Stufe 40 = Photon

Midnight Resistance

Im Vorspann, wo auch die Highscore-Liste eingeblendet wird, gibt man einfach: "it's easy when you know how" ein. Die Abstände zwischen den Wörtern werden nicht berücksichtigt. Außerdem sollte man auf die englische Tastaturbelegung achten (y=z).

Hier muß es heißen: "itseaszwhenzouknowhow".

The Untouchables (Atari ST)

Für die nicht mehr ganz taufrischen "Unberührbaren" liefert Thomas Bezirgiannidis aus Essen die Cheat-Codes zum Überspringen der Levels. Alle Codes sind im Pausenmodus einzugeben.
Level 1: BRIDGE ROLLS
Level 2: MAC N ALLEY
Level 3: KID ZAPPING
Level 4/5: A NIT IN TIME

Zarathrusta

Alle Codes zum Gravitations-Spiel "Zarathrusta" liefert uns Dirk Bujna aus Essen.

Code:	Level:
LUCX	3
DYPO	4
UVOX	5
HXOR	6
IPSX	7
KRAY	8
ORFE	9
OLYN	10
ZUVO	11
CYTA	12
HORC	13
MYFO	14
DNAR	15
IFLY	16
HION	17
OPRA	18
YQUA	19
ELUS	20
JERN	21
WANI	22
TUZO	23
LARS	24
LONY	25
SPIR	26
VIWA	27
XYZO	28
BORZ	29
AXOR	30
JARX	31
ZABY	32
EFEX	33
WORN	34
MORQ	35
PURN	36
SCIL	37
PIQO	38
VOLQ	39
BENO	40
GESA	41
FUQO	42
IRON	43
EVOK	44
RARO	45
YSCE	46
MECA	47
USTI	48
QOTX	49
FOXA	50
CRON	51
KLON	52
FERA	53

Crystals of Arborea (Amiga)

Der folgende Tip ist ebenfalls von Dirk Sanke aus Berlin.

Um volle Lebenspunkte und alle Fähigkeiten zu erhalten, wählt man im Charakterbildschirm Jarel aus. Dann klickt man das Flaschensymbol an. Danach drückt Ihr gleichzeitig CTRL und "V".

Schwupps, Ihr seid alle Sorgen los.

Metal Master

Nicht nur Johann-Josef Brilka aus Siegburg hat ein Herz für alle "Metal Master"-Spieler, sondern offensichtlich auch die Programmierer. Sie machen das Schummeln fast zu einfach.

Drückt man F5, wird die Zeit jeweils um 10 Minuten aufgestockt. Das kann man beliebig oft wiederholen. Mit F4 blockiert Ihr die Computersteuerung des Gegners. So könnt Ihr ihn nach Herzenslust demolieren und dabei eine Menge Bonusgeld machen.

Wing Commander I + II

Auf vielfachen Wunsch und für alle, die ihn immer noch nicht kennen, hier der ultimative *Wing Commander Cheat.* Er funktioniert sowohl beim ersten, als auch beim zweiten Teil.

Ihr startet das Spiel nicht wie gewohnt mit "WC", bzw. "WC2", sondern mit "WC Origin", bzw. "WC2 Origin". Dabei auf die Groß- und Kleinschreibung achten. Wenn Ihr nun eine Mission fliegt und von Kilrathis angegriffen werdet, müßt Ihr nur Target Lock einschalten (mit "L") und "Alt+Del" drücken. Siehe da, der Gegner löst sich in die Bestandteile auf und man darf frohen Mutes zum nächsten Asteroidenfeld weiterfliegen.

Predator 2 (Amiga)

Dirk Sanke aus Berlin hat für alle verzweifelten Spieler einen lebensrettenden Tip. Das Spiel pausieren, dann
YOUR ONE UGLY MOTHER
eingeben und weiterspielen. Mit unendlich vielen Leben geht das jetzt erheblich leichter.

Stellar 7 (MS-DOS)

Marco Etscheid aus Bad Honnef hat ein paar nützliche Abkürzungen in Dynamix 3D-Ballerspiel entdeckt.

Das Arcturan Empire ist nicht besonders groß und besteht nur aus folgenden sieben Levels:
1. Sol
2. Antares
3. Rigel (Fuelbay)
4. Deneb
5. Sirius
6. Regulus (Fuelbay)
7. Arcturus

Der Trick ist nun folgender: In allen Leveln kommen immer wieder "Obstacles" vor, die unzerstörbar scheinen und im Weg herumstehen. Mit diesen Hindernissen solltet Ihr Euch einmal näher beschäftigen.

Im ersten Level dreht man sich so lange nach links, bis das zweite "obstacle" im Cockpit-Fenster erscheint. Dies muß man dann ungefähr 15mal treffen, bis es explodiert. An dieser Stelle erscheint ein ungeöhnlicher "Warplink". Ungewöhnlich deshalb, weil es diesmal blau ist und nicht grün wie die normalen "Warplinks".

Nachdem man durch das blaue "Warplink" gefahren ist, kommt man sofort und ohne Umwege nach Deneb, in den vierten Level.

Auch dort funktioniert derselbe Trick, nur ist zu beachten, daß nur diejenigen Objekte als "obstacles" gelten, die auf dem Radar als blaue Punkte zu sehen sind. Wieder nach links drehen, das zweite "obstacle" abschießen und der Weg in den siebten Level ist frei.

Chuck Rock (Amiga)

"Neanderthaler" Frank Neumann aus Weiden hat die Steinzeit erforscht und dabei ein paar lustige Dinge entdeckt. Die folgenden Codewörter solltet Ihr im Titelbild (Urwaldpopgruppe) eingeben (Leerzeichen nicht vergessen). Habt Ihr alles richtig gemacht, erscheint links auf dem Bildschirm eine Cheat-Meldung.

1. Flugmodus: Man tippt RESTRANO, um den Flugmodus einzuschalten. Wenn Ihr während des Spiels die linke Shift-Taste drückt, hebt Chuck ab.

2. Level-Zone aussuchen: Nach eintippen des Wortes MORTIMER könnt Ihr durch Drücken der Tasten F1 bis F5 die Level-Zonen ansteuern.

3. Level-Auswahl: Das Cheat-Wort lautet hier TURN FRAME. Jetzt könnt Ihr mit den Tasten 1 bis 5 den Level auswählen.

4. Unendliche Energie: Man tippt FAST AINT THE WORD ein und Chuck ist unverwundbar.

Vaxine (Amiga)

Angela und Philipp Grosswiler aus Küttingen in der Schweiz haben den ultimaten Teleporter bei "Vaxine" entdeckt. Man gebe, während das Spiel läuft, das Zauberwort "WILDEBEESTE" ein. Jetzt könnt Ihr Euch mit den Funktionstasten die Levels ansehen.

F1 Ein Level weiter
F2 Ein Level zurück
F3 Zehn Level weiter
F4 Zehn Level zurück

Nightshift

Dirk Reichelt aus Dortmund erleichtert das Darth Vader basteln.

Wenn man in der Highscore-Liste
MPICKLE
eingibt, kommt man, auch ohne etwas produziert zu haben, in den nächsten Level.

Awesome (Amiga)

Detlef Pruin aus Rhauderfehn löst alle Probleme mit seinem Cheat.

In dem Bildschirm, auf dem man die Stärke des Schildes bzw. der Kanone verändern kann, sollte man einfach mal das Fadenkreuz ganz nach links oben in die Ecke stellen. Anschließend den Feuerknopf und das "+"-Zeichen auf der Nummerntastatur gleichzeitig drücken. Das wiederholt Ihr so oft, bis der Bildschirm kurz aufblinkt. Nun hat man unendlich viel Energie, auf den Planeten unendlich viel Zeit und außerdem noch 2000 Fuel. Detlef hat den Cheat auf einem Amiga 500 ausgeknobelt.

Killing Cloud

Stefan Borgmann aus Lech liefert die Codes für die ersten sieben Missionen in "Killing Cloud".

Mission 2: AOOTRDEX
Mission 3: 2KKFR7EG
Mission 4: QHJ8RCEJ
Mission 5: 3VHGRCC6
Mission 6: XVHGRCCA
Mission 7: 4ET3RGCF

Railroad Tycoon

Bernhard Meyer-Willner aus Braunschweig arbeitet mit unlauteren Mitteln und zeichnet sich damit als wahrer Kapitalist aus: Aus solchem Holz sind echte Tycoons geschnitzt.

Zuerst stellt Ihr im "Game"-Menü, die "Game Speed" auf "frozen". Dann baut Ihr am besten in der Nähe großer Städte eigene Industrieanlagen. Ab ca. 20 Mio. Schulden werden die roten Zahlen schwarz (Guthaben). Baut fleißig weiter, bis Ihr zirka 32 Mio. Dollar Schulden habt. Dann dürft Ihr über das Geld als Guthaben verfügen.

Monkey Island (MS-DOS)

Joachim Sauer aus Hamburg ist durch Zufall auf ein nützliches Hilfsmittel gestoßen, das von den Programmierern nicht gelöscht wurde. Es ermöglicht dem Spieler, alle seine Handlungen aufzuzeichnen und anschließend anzusehen. So kann er feststellen, wo er einen Fehler gemacht hat und an dieser Stelle wieder ins Spiel einsteigen.

Man aktiviert den Cheat mit Shift + F9. Jetzt wird man aufgefordert, einen Namen für ein Replay einzugeben. Ab dem Zeitpunkt werden alle Tastaturanschläge, Maus- und Joystick-Bewegungen aufgezeichnet und in ein File im aktiven Verzeichnis gespeichert. Diesen Modus kann man mit erneutem Shift + F9 abbrechen. Will man jetzt das Replay anschauen, muß man Shift + F10 drücken. Jetzt gibt man den Namen des Replays an und es wird auf dem Bildschirm ausgeführt. Dabei kann man an jeder beliebigen Stelle wieder selbst in das Geschehen einsteigen, indem man erneut Shift + F10 drückt.

Lotus Esprit Challenge (Amiga)

Eine kleine Pause gefällig? Kein Problem, Guido Conen aus Schwetzingen weiß Rat.

Gibt man für Player one den Namen "Monster" ein und für Player two den Namen "Sventeen" ein und drückt dann den Feuerknopf, startet ein Zwischenspiel, ähnlich "Asteroids".

LHX Attack Chopper

Jan Pfeil aus Backnang ist ein abgebrühter Chopper-Pilot und hat eine bemerkenswerte Entdeckung gemacht. Wenn man in Europa die Mission B2 Support fliegt, sollte man nach erfolgreicher Zerstörung der beiden SAM-Sites nicht sofort nach Hause "choppern", sondern den Berg, der hinter SAM-Site 2 auftaucht, genauer untersuchen. Auf der Rückseite befindet sich ein Objekt, das jedem Science-fiction-Kenner bekannt sein dürfte. Es trägt die Bezeichnung TMA-1. (Na, klingelt's?). Es schwebt hinter dem Berg, man muß ihn also umrunden. Dauerbeschuß und ähnliches bringt nichts. Fliegt man aber direkt mit Vollgas hinein, dann... Mein Gott! Es ist voller Sterne...!

Auf einmal befindet man sich in großer Höhe irgendwo im Gelände. Der Monolith scheint hier als eine Art Teleporter zu funktionieren. Der Monolith-Gag ist bisher nur in Europa aufgetaucht. In keinem anderen Einsatzgebiet ist er zu entdecken.

Horror Zombies From The Crypt (Amiga)

Keine Angst vor Gespenstern und Untoten hat Bernhard Hidding aus Wuppertal. Die Zombies sind besiegt und Milleniums Spiel gelöst. Hier alle Paßwörter:
Wolfman
Hammer
Lugost
Nosferath
Garlic
Bogeyeater
Custodes

Hardnova

Phillip Wiegel aus Dachau erlöst Euch von allen Geldproblemen im Science-fiction-Rollenspiel "Hardnova".

Wenn man im Mastassini-System ist, fliegt man zum Planeten Hoolbrook. Dort geht man auf "Orbit this world". dann auf den roten Punkt getippt und an der Bodenstation andocken. Dort geht man in die "Store" (mit S gekennzeichnet). Jetzt kauft man wie wild alles, bis man kein Geld mehr hat und verkauft es gleich wieder. Jetzt müßte das eigene Konto schon bei ca. 32 000 stehen. Dies könnt Ihr beliebig oft wiederholen.

Total Recall (Amiga)

Jens Rathgeber aus Aalen wandelt auf Arnold Schwarzeneggers Spuren und hebt in den Weltraum ab.

Während das Titelbild erscheint, gebt Ihr "Listen to the Whales" ein, dabei die Leerzeichen beachten. Habt Ihr alles richtig eingegeben, steht das Titelbild auf dem Kopf. Ab jetzt habt Ihr unendliche Energie. Das muß Euch Arni erst einmal nachmachen.

Im "Taxi Level" solltet Ihr mal "Jimmy Hendrix" eingeben.

Toki (Amiga)

Volker Wohnig aus Stuhr erklärt Euch, wie man sich alle sieben Level bequem ansehen kann. Während des Spiels einfach das Wort: "tokineedsawarltokineedsawar" eingeben. Jetzt blinkt der Bildschirm kurz auf und Ihr könnt mit den Tasten F1 bis F7 die Level auswählen. F8 beschert Euch die Endsequenz.

Hägar

Wikinger Hägar hat mit der Unterstützung von Thomas Klinger und Daniel Holtermann aus Recklinghausen alle acht Level geschafft. Hier die Paßwörter:

Level 1: ———
Level 2: FEAFGN
Level 3: JVSAMK
Level 4: ASGAPQ
Level 5: UWFXPZ
Level 6: FSXRIC
Level 7: DYAETG
Level 8: WFZILD

Sarakon (Amiga, C64)

Ein höherer Level gefällig? Andreas Buck aus Weilheim weiß Rat.

Für Amiga:
Lunkwill = Level 15
Vranx = Level 30
Für C=64:
Busters = Level 15
Madness = Level 30

Back to the Future 3

Andre Zimmermann aus Köln verrät uns die Paßwörter für die ersten drei Level der Zeitreise.

Level 1: Rotten Cheat
Level 2: Lousy Cheat
Level 3: Low Down Cheat

Prince of Persia (MS-DOS)

Sander Herrings aus Landgraaf in Holland hat einen Tip für die MS-DOS-Version von "Prince of Persia". Ihr startet das Spiel einfach mit PRINCE MEGAHIT. Mit Shift-T bekommt Ihr jetzt ein Extraleben. Mit Shift-L kommt Ihr in den nächsten Level.

Lettrix (Amiga)

Erik Krämer aus Steinbach liefert die restlichen Level-Codes für den Tetris-Clone Lettrix:

Level 5: 4489
Level 10: 2350
Level 15: 6719
Level 20: 9521
Level 25: 2245
Level 30: 1379
Level 35: 4830
Level 40: 4522
Level 45: 2047

Test Drive II

Jan Besoke aus Badenhausen schickt uns einen Cheat für das Spiel "Test Drive II". Wenn man im Cockpit des Autos ist, muß man einfach "AERW" eingeben. Jetzt beschleunigt das Auto besser, man kann eine Geschwindigkeit von bis zu 360 Meilen erreichen und in den Kurven hat man auch keine Probleme mehr.

F-29 Retaliator (Amiga)

Philip Prüfer hat einen nützlichen Tip für alle Kampfpiloten. Will man auf dem Amiga alle Missionen im 1st-Lieutnant-Rang fliegen, so tut man folgendes: Mal angenommen, man hat im "Mission Control Menue" Choice of Missions angewählt, und man ist zum Captain befördert worden. Jetzt wählt man die gewünschte Mission an, kehrt ins Hauptmenü zurück, wählt das Musterungsbüro an, klickt dort 1st Lieutnant an und dann "Load Previuos Pilot". Nun kann man die Mission im 1st-Lieutnant-Rang fliegen, also mit unlimitierter Munition, Benzin usw. Hat man die Mission beendet, wählt man im Musterungsbüro einen beliebig höheren Rang an, sucht die gewünschte Mission aus und klickt dann im Musterungsbüro wieder 1st Lieutnant an. Die kann man beliebig oft wiederholen.

The Killing Cloud

Andreas Wroblewski aus Berlin hat einen Cheat zu "The Killing Cloud" ausbaldovert. Um in der nächsten Mission die Netze und P.U.P's zu ändern, gibt man in den Level-Codes an 2. und 3. Stelle die Anzahl der Netze und P.U.P's an. Dabei müssen die beiden Stellen immer die gleichen Buchstaben oder Zahlen aufweisen:

O bedeutet 35 Netze und P.U.P's
9 bedeutet 15 Netze und P.U.P's
Q bedeutet 4 Netze und P.U.P's

Shiftrix

Holger Schulz aus Dannenberg schickt ein paar Paßwörter für "Shiftrix".

Level	Code
05	Fish
10	Hole
15	Mice
20	Dark
25	Park
30	Cure
35	Dead
40	Ware
45	Tsom

Nebulus 2

Ein paar Hilfen gefällig? Kein Problem, Volker Reineking kann weiterhelfen.

Im Pausenmodus erhält man nach Eingabe von "BLUEHOUSE" oder "HOUSEBLUES", je nachdem in welchem Turm man sich befindet, alle verfügbaren Extras. Durch das Eingeben von "LOVE AND LOVE", "GREENTREES" oder "ICEHOUSE" im Titel-Screen gelangt man in einen der späteren Level.

Shadow Dancer

Robert Jansen aus Stuttgart verschafft Euch unendliche Leben. Ihr geht einfach in den Pausenmodus und gebt "GIVE ME INFINITES" ein. Schon seid Ihr unsterblich. Ganz einfach wenn man's weiß.

Elf

Wenn Ihr den Tip von Patrick Stolba aus Griesheim ausprobieren wollt, müßt Ihr schnell sein. Ihr tippt während des Spiels schnell (!) CHOROPOO ein. Jetzt hat man je neun Gewürzarten, 99 Pets und ist wieder gesund.

Shinobi (Amiga)

Peter Podewski aus Brokstedt hat für alle Musikfreunde einen kleinen Rat. Geht mit der Taste F10 in den Pausenmodus und drückt anschließend die Taste Q. In dem erscheinenden Musikmenü dürft Ihr Euch mit den Tasten 1 bis 0 alle Melodien im Spiel anhören. Frohes Lauschen!

Outzone (Amiga)

Stephan Reichartz aus Bonn liefert alle Paßwörter für Lankhors Knobel- und Geschicklichkeitsspiel.

Level 2:	CHARLEY
Level 3:	BREWSTER
Level 4:	RV W RAMA
Level 5:	THE ABYSS
Level 6:	J CAMERON
Level 7:	L BRITISH
Level 8:	SOUTHSIDE
Level 9:	HUELSBECK
Level 10:	B FIEDEL
Level 11:	BITMAP BRO
Level 12:	M BIEHN
Level 13:	FACTOR 5
Level 14:	J HIPPEL
Level 15:	R MATTHEWS
Level 16:	TEXAS
Level 17:	J BURNS
Level 18:	SILVESTRI
Level 19:	T HOLLAND
Level 20:	CAULDRON 2
Level 21:	MOORCOCK
Level 22:	Z
Level 23:	DRACULA
Level 24:	POLEDOURIS
Level 25:	STARDUST
Level 26:	SOON
Level 27:	HORROR
Level 28:	TALES

Spirit of Adventure

Wer braucht unendlich viel Geld und Gegenstände? Mario Briegel aus Kempten hat einen leichten Weg zu Ruhm und Reichtum ausgekundschaftet. Man geht in Mooncity in den Götterweg zu Grishna Witchlock. Bei ihr kauft man das Opitar für 1000 Goldstücke. Anschließend gibt man es einer anderen Person in der Party. Wenn Ihr eingeben sollt wieviel Ihr weitergeben wollt, gebt Ihr einfach 999 ein. Siehe da, die Person hat nun 237 Opitar, gleich 17000 Goldstücke. Das gleiche funktioniert auch bei Pfeilen, Fackeln usw. Achtet nur darauf, das es immer mehrere Teile sind.

Lotus Turbo Challenge 2

Den Motor anwerfen und durchstarten: Gunnar Hillebrecht aus Wenden hat alle Paßwörter für Gremlins neues Rennspiel herausgefahren.

Nachtfahrt:	TWILIGHT
Nebel:	PEA SOUP
Schnee:	THE SKIDS
Wüste:	PEACHES
Stadt:	LIVERPOOL
Marsch:	BAGLEY
Sturm:	E BOW

Wenn Ihr als Paßwort DUX eingebt, dann kommt Ihr in ein kleines Bonusspiel. Laßt Euch überraschen. Wenn Ihr als Paßwort TURPENTINE eingebt, dann dürft Ihr alle Level ohne Zeitlimit abfahren — das Spiel macht dann allerdings nur noch halbsoviel Spaß.

Time Machine (Amiga)

Christian Mank aus Wermelskirchen verschafft Euch unendliche Leben für die Zeitreise auf dem Amiga.

Gebt einfach in der Highscore-Liste "Dizzy" ein. Ihr seit unsterblich, könnt mit den Tasten "1-5" die Levels aussuchen und mit "A" und "S" die Screens im Level anwählen.

Bundesliga Manager Professional

Maurice Zaft aus Kundert befreit Euch von allen Geldsorgen. Jetzt könnt Ihr Euch die teuersten Spieler leisten, ohne Bankrott zu machen.

Man geht zur Bank und nimmt drei Kredite zu jeweils 1 Mark auf. Versucht man jetzt noch einen Kredit aufzunehmen (max. 3999997 Mark). Dieser Antrag wird zwar abgewiesen, aber das Geld wird Euch trotzdem gutgeschrieben.

Logical

Ein kleiner Cheat zu Logical gefällig? Stephan Orth aus Wuppertal weiß wie es geht. Ihr gebt einfach als Paßwort "ELO_WANTS" und anschließend eine beliebige zweistellige Level-Zahl ein. (Level 58 z.B. ELO_WANTS 85). Mit ELO_WANTS 00 kommt Ihr in den Level-Editor. Viel Spaß.

The Secret of Monkey Island

Falls Ihr Guybrush endlich einmal sterben sehen wollt, solltet Ihr den Ratschlag von Axel Bieberstein aus Ratingen beherzigen. Laßt Guybrush einfach für mindestens zehn Minuten im Wasser stehen. Unser Möchtegernpirat wird eine wundersame Umwandlung mitmachen. Laßt Euch überraschen.

Shanghai 2

Ein kleiner Trick gefällig? Rainer Zolk aus Heidelberg hat einen auf Lager. Spielt so lange, bis Ihr nur noch zwei freie Paare entdeckt. Eines der beiden darf man noch wegräumen. Nun drückt man die F2-Taste. Wie man sieht, bleibt die Form erhalten, aber die Bilder sind neu verteilt worden. Auf diese Weise kann man das ganze Spiel durchspielen. Das geht allerdings nicht bei "Dragon's Eye".

Darkman (C 64)

Branko Viole aus Uetze hat für die C-64-Version von "Darkman" einen Level-Cheat gefunden. Man muß im Titelbild die Worte "BABY AXE NAN" (inkl. Leerzeichen) eingeben. Wenn sich der Bildschirmrahmen grau einfärbt, ist der Cheat-Modus eingeschaltet. Jetzt kann man, so oft man möchte, die Leertaste im Spiel drücken und in den nächsten Level umschalten.

Rodland

Carsten Hassenpflug aus Dortmund weiß wie man im Spiel "Rodland" zu unendlich vielen Continues kommt. Der Trick funktioniert leider nur im Zwei-Spieler-Modus. Tragt Euch einfach in der Highscore-Liste mit der Buchstabenfolge "CHEDDAS" ein. Solltet Ihr jetzt das Zeitliche segnen, genügt ein Druck auf den Feuerknopf und Ihr seit wieder auf den Beinen.

Back to the Future 3

Andreas Höfling aus Seukendorf hat einen Cheat für die Geschicklichkeits-Zeitreise in den Wilden Westen.

1. Level: ROTTEN CHEAT, dann Space-Taste.

2. Level: LOUSY CHEAT, dann Space-Taste.

3. Level: LOW DOWN CHEAT, darauf blitzt der Bildschirm kurz auf, dann "Caps Lock" drücken und DECAFFEINATED eingeben. "Return" drücken. Nun ist man unzerstörbar und eine extra starke Waffe.

The Simpsons

Auch Bart und seine Lieben sind unsterblich. Wie das geht? Ihr wartet einfach ab, bis die Szene geladen wird, in der die Familie vor dem Fernseher sitzt. Jetzt gebt Ihr "COWABUNGA" ein und die Simpsons-Sippe ist unsterblich. Dieser Tip stammt von Heinrich Berghoff aus Kiel. Do the Bartman!

Return of Medusa

Probleme in den Dungeons? Der Ausgang verschüttet? Keine Panik, Eric Schulze aus Dahl weiß Abhilfe. Am unteren Bildrand das kleine, rotierende Credits-Menü anwählen. Mit dem Mauszeiger genau auf das "I" im Namen "Till Bubeck" zeigen. Beide Maustasten drücken und gleichzeitig die "Help"-Taste drücken. Jetzt sollte ein Menü erscheinen, mit dem Eure Abenteurerprobleme gelöst werden können.

Revelation (Amiga)

Panzerknacker, aufgepaßt! H. Renner aus Marburg hat die Codes für alle Level erknobelt.

Level 10 = Sirens
Level 20 = Loader
Level 30 = Player
Level 40 = Result
Level 50 = Dollar
Level 60 = Change
Level 70 = Finger

Rolling Ronny

Frank Siebert aus Dorsten weiß einen Trick auf dem Amiga um in Starbytes Geschicklichkeitsspiel unsterblich zu werden. Durch drücken der Space-Taste geht Ihr in den Pausenmodus. Jetzt drückt Ihr die "C"-Taste und anschließend den Feuerknopf. Jetzt könnt Ihr mit Ronny über den Bildschirm fliegen, Ihr müßt keine Juwelen mehr einsammeln und habt unbegrenzte Leben. Das dürfte fürs Erste reichen.

Builderland (Atari ST)

Martin Lethaus aus Werne versorgt uns mit Paßwörtern für Loriciels Geschicklichkeitsspiel.

Level 1	BUILDI
Level 2	YOTTHA
Level 3	BEARBY
Level 4	OCTOPY
Level 5	DIABLO
Level 6	GOTIUS

Sim Earth

Daniel Gronvius aus Wien hat eine neue Rasse in Maxis Weltsimulation gefunden. Alles was man dafür braucht ist eine Nanotechstadt, die man anschließend gleich wieder mit einem Atomtest zerstören muß. Als einziger Überlebender sollte ein kleiner Roboter den Krater verlassen. Die Roboter entwickeln Beine und Räder, bevölkern die Städte und können sogar unter Wasser leben, während die früheren Lebensformen zurück in die Wälder ziehen. Auf die Bäume Ihr Affen.

Spiderman (Amiga)

Auch der klebrigsten Spinne gehen mal die Fäden aus. Wenn Ihr den Tip von Angelika Jopp aus Herne beherzigt, hat Euer Spinnenmann nie Energieprobleme.

Erscheint das Titelbild, drückt Ihr auf die Return-Taste. Dann könnt Ihr im Spiel mit der Help-Taste immer neue Energie bekommen.

Spinndizzy Worlds

Für alle, die mit den einprogrammierten Welten nicht zufrieden sind, hat Klaus Vill aus Biberbach eine frohe Botschaft.

Am Anfang erst mal wie gewohnt einen Cluster (Easy oder Hard) anwählen, aber noch nicht starten. SHIFT und E gleichzeitig drücken, SHIFT loslassen und "DIT" eingeben. Als nächstes erscheint eine Botschaft auf dem Bildschirm, die man mit "Z" bestätigt. Ein Druck auf den Feuerknopf befördert einen zum Ausgangspunkt zurück. Wer jetzt wie gewohnt startet, wird sehen, daß er (außer seinem Kreisel) nichts sieht. Die Hin-

tergrundgrafik ist verschwunden und der programminterne Level-Editor aktiv. Drücken der HELP-Taste zaubert eine Kurzanleitung herbei. Viel Spaß beim Weltenbasteln.

Think Cross (Amiga)

Von Cyrill Osterwalder aus Frauenfeld in der Schweiz stammen die Level-Codes zu "Think Cross":

Level	Paßwort
5	CUSTOM
10	MASTER
15	FUTURE
20	DORADO
25	GREECE
30	FLAMES
35	ANIMAL
40	EPOPEE
45	JAGUAR
50	MATRIX
55	WIZARD
60	CATGUT
65	FIRING
70	LADDER
75	FIRKIN
80	SPHINX
85	TYPIST
90	VOYAGE
95	PALACE
100	DECADE
105	ARMADE
110	ESTATE
115	GOPHER
120	KERNEL
125	JUMPER
130	GROOVE
135	HIPHOP
140	OFFSET
145	SUINEG

Apidya

Zur vollen Bewaffnung der Kampfbiene verhilft uns Andreas Avanzini aus Basel. Ihr geht durch Drücken der Taste P in den Pausenmodus und drückt dann die Tastenkombination ULRDABBA. Leider hat die Sache einen Haken, der Cheat funktioniert nur einmal pro Spiel.

Deuteros

Achim Nieder-Vahrenholz aus Meerbusch kann allen Deuteros-Spielern aus der kosmischen Patsche helfen. Ist man im Spiel, so drückt man einfach "Shift C". Der Bildschirm wird jetzt rot. Betätigt man nochmals die selben Tasten, entfärbt er sich wieder.

Geht Ihr jetzt in das Lagermenü, so findet man dort alle zur Zeit produzierten Gegenstände. Diese Anzahl ändert sich nicht, auch wenn man Gegenstände verbraucht.

Leander (Amiga)

Axel Würthele aus Winsen/Luhe hat für das Amiga-Spiel von Psygnosis folgende Paßwörter gefunden:
ZXSP — Start im 2. Level
LVFT — Start im 3. Level

Das Paßwort LTUS schaltet den Cheat-Modus an. Nun hat man unendliche Leben und kann mit den Funktionstasten im Spiel seine Waffe auswählen (F2-normale Waffe, F3-ein Dolch zusätzlich, F4-zwei Dolche zusätzlich, F5-Kraftklinge, F6-Sturmklinge und F7-Löwenklinge).

Nachdem man den Cheat-Modus aktiviert hat, kann man immer noch in einem anderen Level beginnen. Abschalten läßt sich der Cheat durch ESPR.

Pegasus

Ein paar Paßwörter für das fliegende Pferd gefällig? Kein Problem, Andreas Gerling aus Herten hat sie aufgeschrieben:

Level 11:	SCREEN
Level 21:	DRAGONFLY
Level 31:	BEEBOP
Level 41:	CELESTIAL

Last Ninja 3

Martin Nimz aus Bremen sendet uns die komplette Level-Codeliste zu dem Spiel Last Ninja 3 auf dem Amiga.

Level 1	—
Level 2	IMED
Level 3	URTI
Level 4	BASD
Level 5	NUOS
Level 6	REOO

Alien Breed (Amiga)

Christian Budnik aus Bremen hilft allen Amiga-Besitzern, die ihre liebe Not mit der außerirdischen Brut haben.

Tippt einfach während des Spiels "ETULEBZ" ein, schon seid Ihr einen Level weiter.

Mad TV (MS-DOS)

Geldprobleme? Ab heute nicht mehr, dank T. und D. Liebscher aus Wiesau.

Geht einfach zur Raumvermietung und verscherbelt Euer Studio. Nun mietet Ihr es wieder an. Das hat zur Folge, daß sich die Miete zuerst erhöht und Ihr bei mehrmaliger Wiederholung tief in die Miesen geratet. Nach ein paar Wiederholungen werden Euch allerdings 200000000 $ gutgeschrieben. Ihr solltet Euch zwischendurch aber mehrmals den Raumvermieter ansehen, sonst hängt sich das Spiel auf.

Haltet Ihr Euch nicht in einem Raum auf und drückt die Taste "J", dürft Ihr Euch an einem Gag der Programmierer erfreuen.

Dragon Wars (Amiga)

Skillpoints gefällig? Kein Problem, dank Krzysztof Galczuk aus Bremen.

Geht in Purgatory die "Apsu Waters" hinunter und betretet den Tempel von Irkalla. An einer Stelle lauft Ihr über die Abyss und bekommt fünf Skillpoints. Anschließend geht Ihr zurück nach Purgatory, speichert ab und wiederholt diesen Vorgang so oft bis Ihr genug Punkte habt, dann könnt Ihr auf die Reise gehen.

Amnios (Amiga)

Von Sven Knüppel aus Karlsruhe stammen die zehn Paßwörter zu "Amnios" von Psygnosis:

Level	Paßwort
1	FRDSNSMNGR
2	PLFRMNLQSN
3	LSNBRGNSLQ
4	LKMCTKSCDF
5	STBNLMRCHL
6	RCHLMCLRHS
7	THBSTSTFTT
8	THTHJJRSNN
9	MLFNDBTFLL
10	BTTMNDHRCH

The Oath

C. P. Schardt aus Limburg hat einen prima Trick für das nicht gerade leichte Ballerspiel von Attic ausgeknobelt. Wenn das Spielmenü auf dem Bildschirm erscheint, gebt Ihr einfach NUHTAERB ein. Anschließend wählt man z.B. "High Scores" an und verläßt diesen Menüpunkt wieder. Nun ist das Menü unten um das wunderbare Wort "Cheat" erweitert. In diesem Menüpunkt kann man jedes Level anwählen, sowie Unverwundbarkeit einstellen. Seid Ihr im Spiel unterwegs, dürft Ihr mit den Tasten 1 bis 6 die Bewaffnung wählen.

Nova 9 (MS-DOS)

Dank Frank Altenstadt aus Esslingen steht allen Raven-II-Piloten Erleichterung ins Haus. Startet das Spiel doch mal mit "nova SANDMAN". In diesem Mode stehen Euch mehrere Funktionen zur Verfügung:
ALT 1 : Pause
ALT 2 : Wechsel in andere Level
ALT 7 : Stellt Schilde wieder her
CTRL 1 bis 7: Verbessert die Ausrüstung des Raven II.

Thunder Burner (Atari ST)

Jens Bischoff aus Friedrichshafen liefert alle Levelcodes für "Thunder Burner. Na, dann "burned" mal schön.

Level	Code
2	XD76
3	CL95
4	LC42
5	PR27
6	ED94
7	AS38
8	JH49
9	VS75
10	ZN52
11	VK39
12	GT84

Turrican II (Amiga)

Unendliche Leben gefällig? Sobald das Turrican-Logo auf dem Bildschirm erscheint, drückt Ihr die Leertaste. Im dann erscheinenden Soundmenü geht Ihr in Menüpunkt 1 (Intro Musik). Dort drückt Ihr die Tasten 4 und 2 hintereinander und verlaßt das Menü mit "Escape". Durch erneutes drücken der "Escape"-Taste startet man das Spiel.

The Final Fight (Amiga)

Wie wär's mit einem Cheat für das Spiel *The Final Fight*? Von Oliver Stark aus Herne erfährt Ihr Näheres:

Wenn das Intro erscheint, wartet Ihr, bis Mr. Haggars Büro eingeblendet wird. Jetzt drückt Ihr so lange die "Help"-Taste, bis das Bild ausgeblendet wird. Jetzt erscheint eine kurze Nachricht und das Bild des Programmierers erscheint. Wenn Ihr jetzt das Spiel startet, seid Ihr unverwundbar und verfügt über jede Menge Zeit.

Super Contra (Super Nintendo)

Diese traumhafte *Super-Contra*-Lösung kommt von den Gebrüdern Christian und Thomas Lorenz aus Schwanewede.

Level 1

Waffe: Schnellfeuerwaffe

Taktik: die Feuerbälle im zweiten Abschnitt lassen sich abschießen.

Panzer: Auf Punkt A stehenbleiben und mit C- oder L-Waffe feuern.

Riesen-Alien: Vom Punkt A mit C- oder L-Waffe ins rote Herz schießen. Bei Gegnerschüssen schnell zu Punkt B und wieder zurück.

Level 2

Waffe: H-Waffe

Taktik: Den Punkt links oben als Startpunkt wählen. Geduckt (B-Knopf) auf die Monstergeneratoren schießen.

Kreiselroboter: Zuerst die Kanone abschießen. Wenn er anfängt sich zu drehen, schießen und von der Rotation Gebrauch machen. Zwischen H- und B-Waffe wechseln.

Level 3

Waffe: F- oder H-Waffe

Taktik: An der "Hangel"-Stelle nach rechts drücken und schießend springen.

Bohrroboter: An Stelle A hängen und mit Flammenwerfer oder Homing Missiles feuern. Die danach abgefeuerten Raketen abschießen. Nach seinem Abgang an die Wand springen und zwischen den Beinen des Ungetüms entlanglaufen. Ist er verwundbar, ständig anlocken, ausweichen und schräg auf ihn schießen (A-B-A). Der C-Schuß ist hier angebracht.

Fliegender Robo: Auf A stehenbleiben, bis der rote Punkt frei wird. Danach mit dem flächendeckenden S-Schuß Gegner und Punkt beschießen.

Die zwei Roboter: Zwischen A und B entlanghangeln und H-, C- oder L-Waffe benutzen. Vorsicht vor dem springenden Roboter. Springt er, schnell nach Punkt A oder B. Verlieren Sie Ihre Beine sofort nach Punkt C.

Riesenroboter: Zuerst vom Punkt A schießen. Den Laserstrahlen durch im Kreis laufen und hangeln ausweichen. Auf Punkt B auf den Feuerstrahl warten und wieder kreisend ausweichen. Bei C stehenbleiben, auf die Bomben warten und dann fallenlassen und ducken.

Level 4

Waffe: C- und L-Schuß

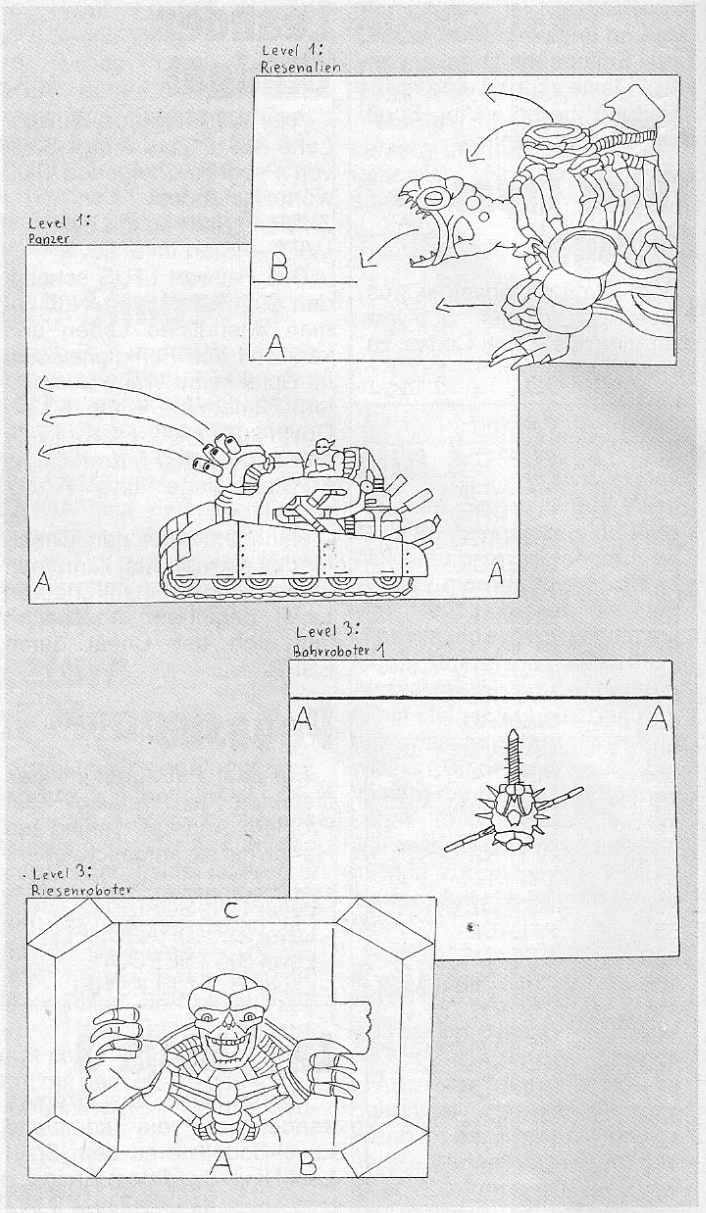
Taktik: Anfangs im vorderen Bildschirmdrittel mit der C-Waffe die Flieger abschießen. Gelegentlichen Schüssen ausweichen.

Wird man danach vom Panzer und von den Jetpack-Piloten angegriffen, so schießt man von ganz links nach schräg oben (beim Panzer geradeaus). Die Raumschiff-Waffensysteme lassen sich abschießen.

Laufroboter: Bei Punkt A stehenbleiben und schräg nach oben schießen (mit dem R-Taster)

Hubschrauber: Zieht sich der langarmige Geselle hoch, so solltet Ihr kurz hochspringen. Ansonsten nur abschießen.

Raumschiff: Um diesen Gegner zu besiegen, sind zuerst die Schutzschildgeneratoren zu zerstören. Von Punkt B (immer von der unteren Rakete) auf den unteren und von Punkt A auf den oberen Generator schießen (oberste Rakete und springend schießen). Ist das Schutzschild zerstört, immer in die Mitte schießen (von Punkt C).



Level 5

Waffe: S-Schuß

Taktik: Startpunkt wieder links oben wählen. Den Drehfeldern mit dem L- oder R-Taster entgegenwirken. Vorsicht! Die Brücken brechen bei Beschuß zusammen.

Ungeheuer: Ihr solltet es permanent umlaufen. und dabei ständig auf das Auge feuern. Schaltet sich das Drehfeld ein, neutralisiert man die Bewegung genau dann, wenn das Auge im Fadenkreuz liegt (L-Taster). H- und C-Waffen sind empfehlenswert.

Level 6

Alien 1: Auf Position A stellen und einfach mit der S- oder F-Waffe drauflos ballern.

Herz: Erst eine Bombe loslassen, dann auf Position A legen. Sind die Pflanzen weg, schießt Ihr von Position B aus nach oben (S-Schuß).

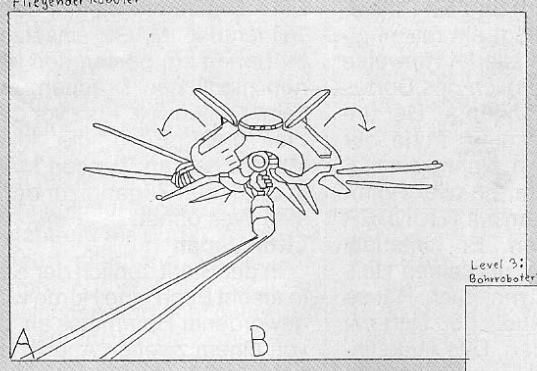
Krabben-Alien: Greift es an, springt Ihr auf dessen Beine (A) und schießt danach auf das Gesicht von Punkt B aus. Jetzt nur noch auf die Laser-Salven achten.

Stahldrache: Zuerst nur zwischen den A-Punkten pendeln und mit einem Schrägschuß (C-Waffe) auf den Kopf schießen. In der "Beam"-Phase lockt Ihr den Vogel auf die Höhe von Punkt B und klettert dann sofort zu A, um ein paar Raketen auf den Kopf loszulassen (C-Schuß). Auch Bomben sind hier angebracht.

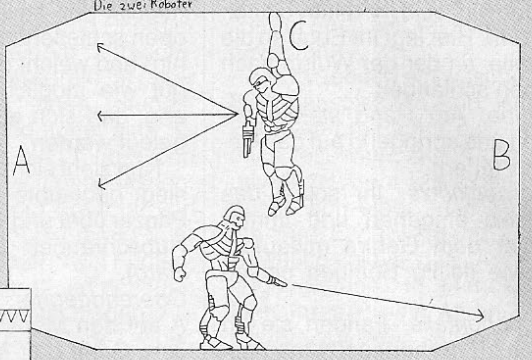
Endgegener: Mit dem C-Schuß von A aus den Arm abschießen. Danach von Punkt B den anderen mit Schrägschüssen niedermetzeln. Nun mit dem Standardschuß alle Angreifer und die Augen sowie das Gehirn bearbeiten.

Gehirn: Hier gibt es acht verschiedene Phasen:

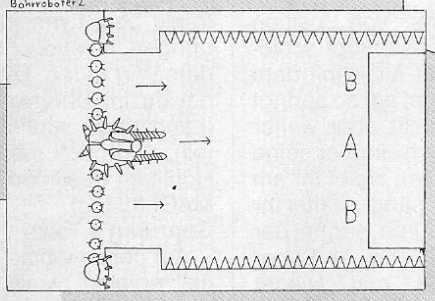
Level 3:
Fliegender Roboter



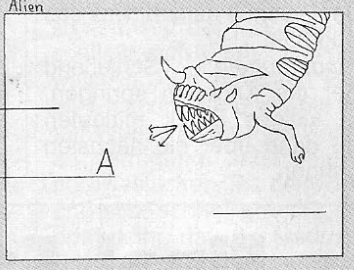
Level 3:
Die zwei Roboter



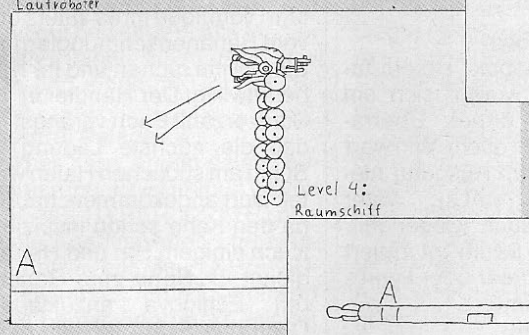
Level 3:
Bohrroboter 2



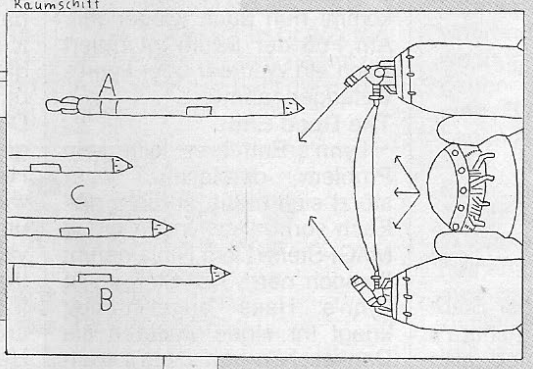
Level 6:
Alien



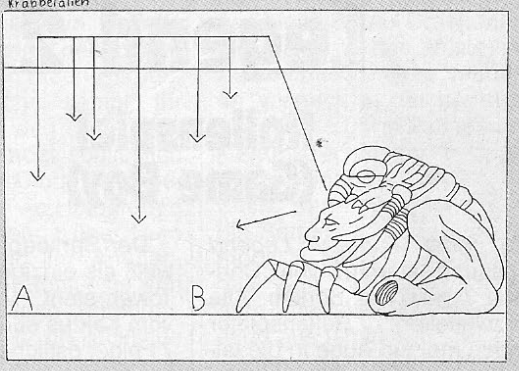
Level 4:
Laufroboter



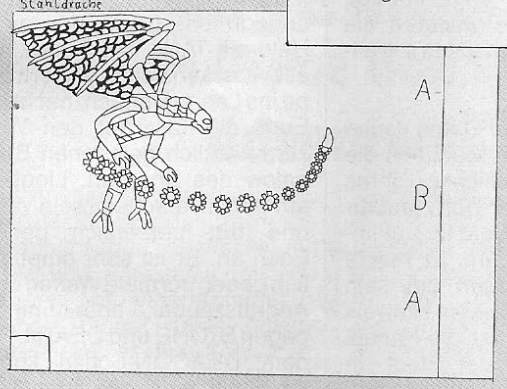
Level 4:
Raumschiff



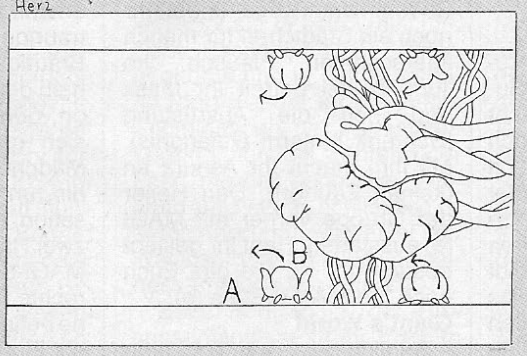
Level 6:
Krabbelalien



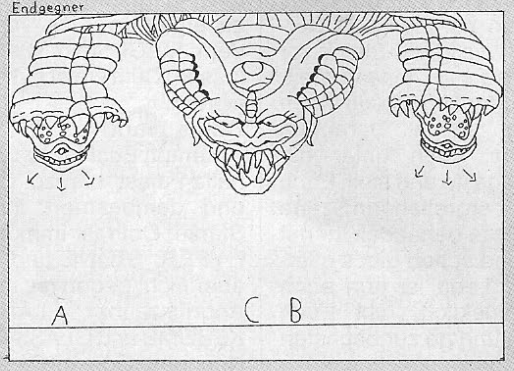
Level 6:
Stahldrache



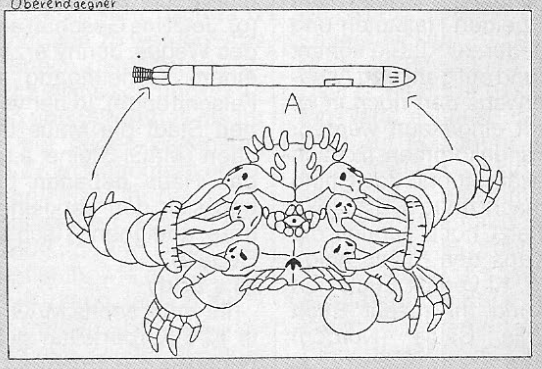
Level 6:
Herz



Level 6:
Endgegner



Level 6:
Oberendgegner



Augen: Stellt Ihr Euch ganz nach links und schräg schießend hin, seid Ihr relativ sicher.
Wurm: Hier legt Ihr Euch an die Stelle, an der der Wuirm nach oben schlängelt.
Beine: Am Rand stehenbleiben und springend auf das Gehirn feuern.
Dornenklötze: Ihr solltet das Risiko eingehen und immer unter dem Gehirn mitlaufen, sowie fleißig Bomben einsetzen.
Knochenfalle: Fangen sie an sich zu drehen, setzt man sofort die hoffentlich vorhandene Bombe ein. Ansonsten mit S- oder F-Schuß ballern, was das Zeug hält.
Wanderkugeln: Schießend über die Knochen springen, ein kleines Stück mitlaufen und dann über die nächsten springen.
Hirnwall: An den Rand stellen und unablässig feuern.
Kugeln: Ihr stellt Euch nach oben schießend unter das Gehirn und weicht den Kugeln so gut wie möglich aus. Wird's eng, darf sich auf den Boden gelegt werden.

Nun zieht sich das schon besiegt geglaubte Gehirn einen Panzer über und verfolgt Euren Hubschrauber (*Normal* und *Hard*).
Oberendgegner: Von Position A auf den Monsterkopf schießen. Greift das Alien mit dem stacheligen Kopf an, so springt Ihr hoch, schießt aber weiter nach unten. Schwingt er seine Arme nach oben, bleibt Ihr am besten, wo Ihr hängt. Haltet Ihr lange genug durch, segnet der Motz das Zeitliche — *Super Contra* wurde mal wieder durchgespielt.

Final Fantasy Legend 2

Rollenspiel (Game Boy)

Die *Final Fantasy Legend 2*-Lösung stammt von Christian Jagow aus Borken. Alle verzweifelten Rollenspieler dürfen mal ein Auge in die leider stark gekürzte Lösung werfen.

First World

Nachdem Ihr Euch mit Eurem Freundeskreis auf die Suche nach dem Vater gemacht habt, verläßt Euch Mr.S noch vor Betreten der Stadt. Nach diversen Schwätzchen stattet Ihr der Priesterin Ki im westlich gelegenen Shrine of Isis einen Höflichkeitsbesuch ab. Sie gibt Euch den Standort der Relics of Ancient Gods: Vom großen Felsen 4 Schritte nach Osten und 3 nach Süden. Ihr findet an diesem Ort 3 MAGI-Steine und öffnet mit ihnen das Tor. Redet mit den beiden Halbtoten und wetzt wieder zu Ki. Sie kommt nun mit und auf geht's zu Ashura. Unterwegs darf noch in einer Stadt eingekauft werden. Seid Ihr angekommen, fix nach oben gekämpft und das Rhino plattgemacht (mag ICE absolut nicht). Jetzt noch schnell die MAGI's aus den Kisten holen und weg. Ki verläßt Euch nun wieder und Ihr macht Euch durch die Säule (Norden) dünn.

Ashura's Desert

Der Barkeeper in der Stadt weiß als einziger, wo Ashura's Tower steht. Marschiert also vom Kaktus südlich der Stadt, 7 Felder östlich und 7 nach Süden. Jetzt immer weiter nach Süden. Unterwegs findet Ihr noch ein Städtchen für manch interessanten Plausch. Im Turm selbst befreit Ihr Mask und holt die Ausrüstung (Schrank hinterm Gefängnis). Mit ihm macht Ihr Ashura an (keinen Zauber!). Den Heiler der Gruppe vorher mit MAGI (e) ausstatten. Habt Ihr gesiegt besucht Ihr Ki. Sie gibt Euch noch 'nen MAGI-Stein (e).

Giant's World

Südlich der Säule liegt eine Stadt. Östlich vom Stadteingang trefft Ihr Euren Vater. Er gibt noch einen MAGI-Stein (g). Jetzt ins Geschäft am Ende des Weges. Jonny erzählt von einem Geheimgang (untere Felsentreppe). In der verlassenen Stadt die Maus untersuchen (MAGI-Steine a,h). Nun das Haus nebenan betreten und sich den Verkleinerungstrank aneignen (Tisch — über Regale).

Ki's Body

Ihr müßt sechs MAGI-Steine in Ki's Körperteilen gefunden haben (b, d, e, f, g, h) und betretet jetzt erst den Kopf (MAGI c).

Apollo's World

Apollo schenkt Euch einen MAGI-Stein (d) und ein Rätsel. Nordöstlich liegt ein rätselhaftes Dorf, das allerlei Hinweise offenbart. Nördlich des Dorfes liegen zwei Eingänge. Der untere endet bei einer Truhe, der obere bei Lynn. Nehmt sie mit. Dunatis ist nur ein oller Roboter und wirksam mit THUNDER zu bekämpfen. Er hinterläßt MAGI (a, b, c) und einen Heiltrank. Jetz Lynn nach Hause bringen. Im südlichen Dorf mit dem Wirt reden. Das Auge findet Ihr im Unterwasservulkan (Landzunge südlich des Dorfes), und noch mehr. Nun zur Höhle im westliche Gebirge — MAGI (c, f, g).

Guardian's Town

Auf der Jukebox "Heroic Tune" spielen, worauf sich ein Geheimgang öffnet. Überraschung! Nach allem Wirrwarr die Wachen am Ausgang niederstrecken (MAGI). Vater kommt nun auch wieder mit. Am Fuß der Säule informiert Euch ein Wächter über Lynn's Gefangennahme.

The Dead End

Lynn's Entführer sollte kein Problem darstellen. Vater stürzt sich mutig auf ihn, gibt Euch vorher aber noch einen MAGI-Stein. Dem Ninja nehmt Ihr noch 'nen MAGI-Stein ab. In Lynn's Haus angekommen kriegt Ihr einen weiteren als Dankeschön von Lynn's Mutter.

Venus World

In der Stadt der Göttin Venus erzählt Euch ein Mädchen die traurige Geschichte ihres Bräutigams. Im Dorf, außerhalb der Stadt, trefft Ihr auf Leon, den Bräutigam. Er macht sich große Sorgen um sein Mädchen. Auf einen Hinweis hin, untersucht Ihr die Kanalisation nördlich der Stadt. In zwei Räumen findet Ihr je drei MAGI-Steine. In der jeweils rechts unten befindlichen Truhe befinden sich Monster — also Finger weg! Versucht Ihr nun Flora zur Flucht zu bewegen, gibt's ein Erdbeben und die Ruins of the Ancient Gods erscheinen nördlich des Dorfes. Als ihr die MAGI-Steine vor dem Ausgang einsammelt, krallt sich der flinke Leon einen und geht stiften. Daraufhin mischt Ihr Euch unter die Hochzeitsgäste und stellt Euch nach einer ergreifenden Szene Venus. Diese behandelt Ihr mit STONE und schon gibt's allerlei MAGI. Leon ist nun auch wieder glücklich, gibt Euch den Stein und ab zur nächsten Welt.

Dragon Race World

In der Stadt im Westen veranstaltet Apollo ein Riesenfest: Ein Drachenrennen, deren Teilnehmer MAGI einsetzen. Ihr nehmt am besten den kleinen niedlichen Drachen, den keiner reiten will. Kurz vor dem Ziel greift Euch die letzte Mannschaft an, dessen MAGI (b,c,d,d) den Zugang zur nächsten Welt öffnet.

Little Japan

In der Stadt südlich der Säule macht Euch eine Horde wildgewordener Hatamotos an, die von einem zweiten Angriff Hana's (Tochter des Detektivs) abgehalten wird. Dankbar besucht Ihr sie in der Wohnsiedlung östlich der Stadt und erfahrt vom Tode ihres Vaters und vom Bananenschmugglerring. Sie will ihn rächen und Ihr helft bereitwillig. Der Händler in der Stadt erzählt Euch verängstigt, daß die nächste Ladung im Schiff am südlichen Hafen wartet. Dort angekommen, hat Hana den Kahn schon inspiziert. Nach einigem Hin und Her begleitet Ihr Hana zum Gericht, um Echigoya anzuklagen. Doch das Schiff ist leer, Echigoya frei. Zurück in Hana's Haus, versteckt Ihr den verwundeten Kane vor der Polizei und steigt mit Hana in Echigoya's Laden ein. Heimlich hört Ihr ein Gespräch mit. Ihr stürmt hinein und werdet, wie erwartet angegriffen. Greift der erste Held mit TANK an, gehen fast alle Attacken der Schlägertruppe ins Leere. Danach macht Ihr Euch mit Taro auf den Weg zum westlich gelegenen Bungalow des Sho-gun. Liegt er am Boden, erscheint sein Vater und tritt persönlich gegen Euch an. Er ist sehr empfindlich gegen normale Waffen und Angriffszauber, aber immun gegen STONE und DEATH. Mit dem DRAGON-Schild könnt Ihr Euch gut schützen. Nun noch die MAGI-Steine und...

Dungeon World

In der ersten Truhe des Nasty-Dungeon lagert schon ein MAGI-Stein. Im weiteren Teil gibt's jede Menge Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu ergattern. Das Verließ mit dem MAGI-Stein wieder verlassen. Dem Geist mit "Ja" antworten.

Odins World

Kämpft Euch durch den Walhalla-Palast bis zu Odin vor und demonstriert ihm Eure Stärke. Odin ist immun gegen HYPER, STONE und DEATH; aber nicht gegen die normalen Angriffszauber, FLARE, NUKEBOMB und GLASS-Schwert. Nachdem Odin tot ist, könnt Ihr ihn nicht mehr wiederbeleben.

MAGI erhaltet Ihr jede Menge.

Dark World

Hier hält Apollo nun den letzten MAGI-Stein in seinen Händen. Nachdem Ihr seinen Gehilfen plattgemacht habt, zaubert Apollo alle Eure Freunde herbei und will ihr Leben gegen die MAGI eintauschen. Ihr geht notgedrungen darauf ein. Jetzt trefft Ihr Euren Vater und erfahrt allerhand Neues. Zusammen rüstet Ihr Euch im westlichen Dorf richtig aus und kämpft Euch bis zum Bewacher des letzten MAGI-Steins vor. Gegen HYPER und DEATH ist er immun. Bevor Ihr gegen Apollo antretet, ordentlich Erfahrungspunkte sammeln und gut bewaffnen. Alle Magier sollten einen HEAL-Stab halten und einen im Gepäck haben.

Central Palace

Hier harrt Apollo seiner Eliminierung. Er ist immun gegen STONE, HYPER, DEATH, normale Angriffswaffen und Nahkampfwaffen. Mit FLARE, NUKEBOMB, GLASS-Schwert und Fernwaffen guckt er aber schon ängstlicher aus der Wäsche. In den ersten drei Runden voll draufhauen. Verwandelt er sich, stellt Ihr Euch um: Vater und ein Magier benutzen jede Runde einen HEAL-Stab, während die anderen weiterprügeln. Atomisiert Ihr seine Rüstung, gibt's eine nette Überraschung (Vater tot — doch nicht tot — Isis kommt — Erdbeben...).

Auf der folgenden Reise sollte das Monster ordentliche Angriffszauber bekommen. Isis benutzt am besten immer den verteidigenden MAGI-Stein. Am Ende steht ein Lift und östlich davon zwei Maschinen, von denen Ihr eine als letzten Gegner demontieren müßt. Sie stört sich nicht an DEATH, STONE und HYPER, ist gegen normale Angriffe wehrlos.

Zuerst die vier Kanonen wegputzen und dann das Gerüst. Zwischendurch des öfteren HEAL benutzen.

Nach der Schlacht unterhaltet Ihr Euch mit Isis, nehmt den Aufzug und genießt die Endsequenz.

Final Fantasy Legend 2 (Game Boy) Adventure

Christian Jagow gehört zu den Game-Boy-Besitzern, die uns fast schon regelmäßig mit Tips und Hilfestellungen versorgen. Mit seiner Komplettlösung zu "Final Fantasy Adventure" traf er ins Schwarze: Nicht zuletzt dank seiner Grundrißkarten ist dieses Vorzeigemodul auch für Rollenspielanfänger kein Stolperstein mehr.

Aus dem Schloß des Dark Lords entkommt Ihr zu Beginn des Abenteuers durch den Eingang der Arena; diesen Weg schlagt Ihr ein, sobald Euch der sterbende Willy vom Baum der Magie und Bogard, dem Gemma-Rittern, erzählt hat. Am Wasserfall, wo Ihr Bogard treffen solltet, belauscht Ihr ein Gespräch zwischen dem Dark Lord und seinem Hofmagier Julius: Angeblich besitzt ein Mädchen den Schlüssel zum Baum der Magie. Doch Ihr werdet entdeckt und den Wasserfall hinuntergestützt. Da Helden solche Unfälle grundsätzlich überleben, könnt Ihr Euch danach eine Abenteuergrundausstattung in Topple besorgen. Heiltrank und Dietriche ersetzt Ihr von nun an regelmäßig, sobald sie zur Neige gehen. Ein junge Frau, die Ihr auflest und zu Bogard führt, wird eventuelle Wunden (auf höfliche Anfrage) heilen. Bogard selbst redet nur mit Euch, da er ein Schmuckstück Eurer Begleiterin erkennt. Um weitere Informationen einzuholen, werden wir zu einem gewissen Cibba nach Wendel geschickt. Mit der Spitzhacke (im anliegenden Raum), könnt Ihr eine Höhle im östlichen Gebirge freiräumen. Hinter dem Gebirge kauft Ihr eine Ampulle Gegengift; danach geht's in einen monsterverseuchten Sumpf. Während der Reise findet Ihr übrigens bei Ketts eine Schlafgelegenheit. Eure Begleiterin bringt Euch bei dieser Gelegenheit gleich den Cure-Zauber bei — in der Nacht wird sie dann jedoch entführt. Nehmt den Bronzeschlüssel der Lizards im südlichen Sumpf und betretet damit die Höhle im Nordosten. Auf unseren Karten seht Ihr übrigens alle wichtigen Orte und Energiespender mit einem "!" versehen. In der Höhle trefft Ihr unter anderem auf einen freundlichen Alten und findet eine Sichel, mit der sich hinderliche Pflanzen beseitigen lassen. Dem Endgegner greift Ihr von einem Standpunkt direkt über oder unter seinen zwei Köpfen; achtet nur darauf, im richtigen Augenblick zuzuschlagen. Aktiviert dabei den Cure-Zauber. Mit dem gefunden Spiegel tretet Ihr dem Portier des Ketts entgegen, der sich daraufhin prompt in einen Werwolf verwandelt. Ein Feuerball und die Sache ist erledigt...

Ihr könnt nun das Verlies betreten und überwindet mit einer gefunden Kette (die Ihr um einen Pfahl schlagt) allerlei Hindernisse. Habt Ihr Eure Gefährtin befreit, müßt Ihr den Obervampir besiegen: Bleibt während des Kampfes in Bewegung und setzt den Fire-Zauber beharrlich ein. Im Falle eines Sieges winkt neben dem Leben auch ein Sleep-Spruch.

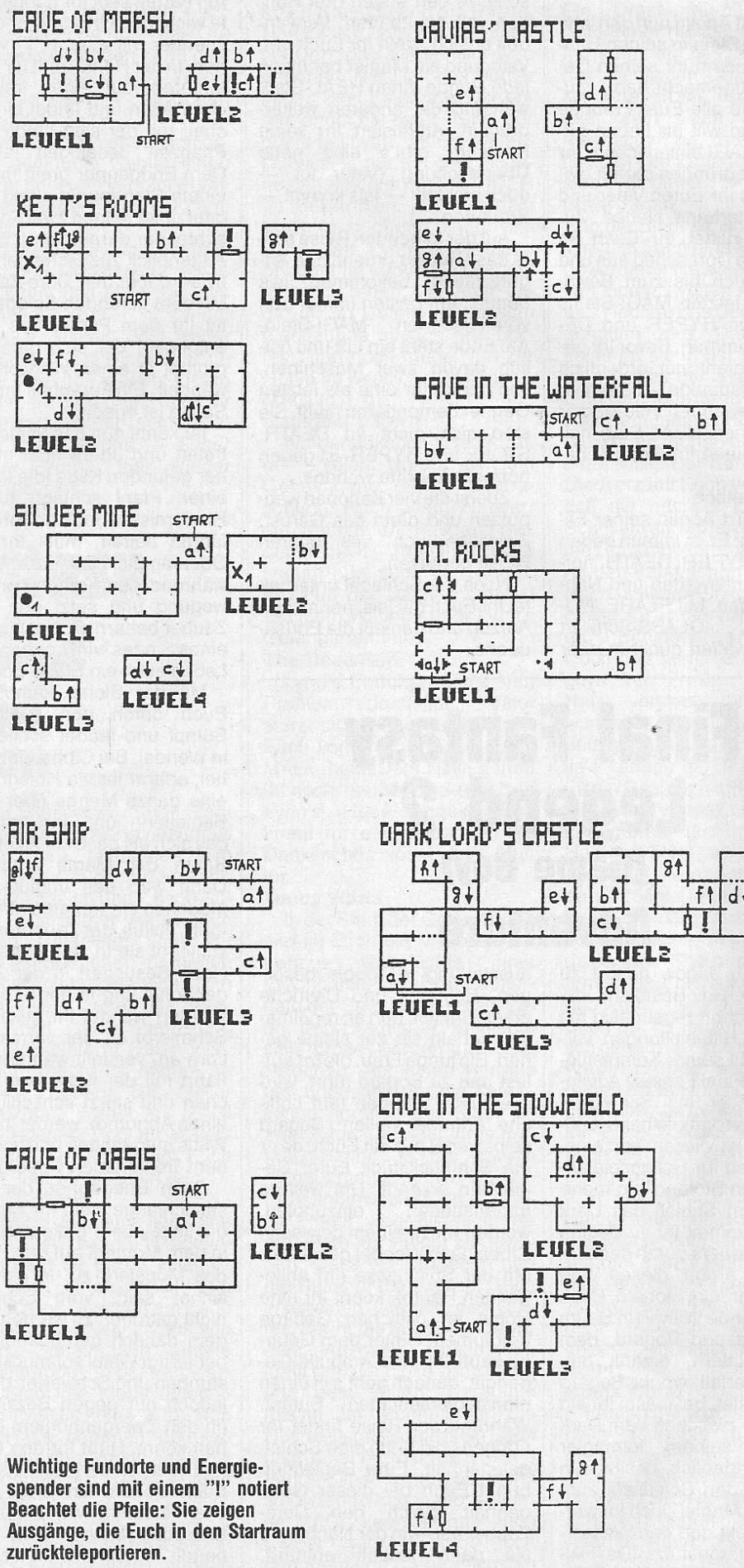
Mit der Sichel kämpft Ihr Euch durch den südlichen Sumpf und landet schließlich in Wendel. Bei Cibba, dem Seher, erfahrt Ihr via Hologramm eine ganze Menge über Eure Begleiterin und Ihr Amulett, das sich als der Schlüssel zum Baum der Magie entpuppt. Dann wird das unglückliche Mädchen ein weiteres Mal entführt. Julius, der Zauberer, verschleppt sie in sein Luftschiff. Nach Besuchen in der Zwergenhöhle und in der Silbermine (dort wendet Ihr gekauftes Schmieröl an der verrosteten Lore an, verstellt während der Fahrt mit der Kette zwei Weichen und stürzt schließlich in einen Abgrund), werdet Ihr von Watts aufgegabelt und von seinem Trödlerladen versorgt.

Beim Endgegner, der Riesenschlange stellt Ihr Euch in die linke obere Ecke und lauft in dem Moment auf das Haupt des Monsters zu, in dem Ihr sicher seid, vom Schwanz nicht getroffen zu werden. Aus dem danach gefundenen Silber fertigt Watts schmucke Rüstungen und Schwerter, die Ihr jedoch nur gegen Bezahlung (in den Zwergenhöhlen) erstehen könnt. Habt Ihr den Gaia-Paß überwandert, schließt sich Euch Bogard an. Das Mädchen findet Ihr wie erwartet im Luftschiff, kann jedoch nicht befreit werden. Erst als das Schiff bereits wieder gestartet ist, gelingt es Ihr, Euch das Amulett zuzuwerfen. Da befindet Ihr Euch jedoch leider schon wieder im freien Fall. Julius hat Euch aus seinem Schiff geworfen!

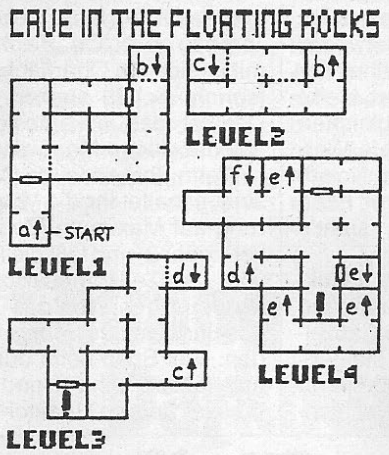
Da Ihr jedoch ein waschechter Videospielheld seid, ist für Euren Aufprall schon ein Strohdach reserviert, durch das Ihr unverletzt den Erdboden erreicht. Von einer alten Freundin wird Euch während Eurer Bewußtlosigkeit das Amulett abgenommen. In Menos erfahrt Ihr, daß sich Amanda in letzter Zeit sehr seltsam verhält; Ihr beschließt Ihrem Bruder Lester, der als Musiker in Jadd lebt, einen Besuch abzustatten. Auf der Reise dorthin schließt sich Euch ein Vogelwaise an. Er akzeptiert Euch als Ersatzmutter und stellt sich auf Wunsch sogar als Reittier zu Verfügung. Jadd liegt im nordwestlichen Teil der Wüste und ist so schnell erreicht. Dort erfahrt Ihr, daß Ihr Medusen-Tränen benötigt, um Lester von einem Fluch zu befreien — ein kleiner Junge verrät Euch gegen einen Beutel Drachenkrallen (gibt's in der Wüste) den Aufenthaltsort einer Medusa. Im Versteck in der südwestlichen Oase (zwei Palmen markieren die Stelle) begegnet Euch Amanda, die erklärt Euch, den Anhänger nur für die Rettung ihres Bruders gemopst zu haben. Leider hat sie das Amulett schon Davias, dem bitterbösen Despoten von Jadd ausgehändigt...

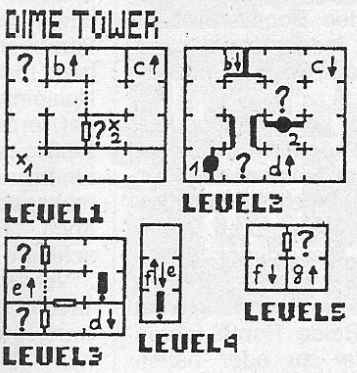
Einen gefundenen Ice-Zauberspruch wendet Ihr auf ein Monster an, das Ihr danach auf einen Öffnungsmechnismus (Bodenplatte!) schiebt. Hinter der sich öffnenden Tür erwartet Euch die Medusa: Bleibt in Bewegung und auf sicheren Abstand. Mit Heil- und Feuerballzauber beendet Ihr den Kampf erfolgreich; leider läßt die Medusa keine Träne zurück. Dafür verwandelt sich die verwundete Amanda in eine Medusa, wird von Euch getötet und weint eine letzte Träne. Lester wird errettet und Amanda gerächt: Hinter einer eisigen Barriere ist Davias vor Euren Feuerattacken geschützt. Bleibt in Bewegung und tötet Davias mit Eurer geschleuderten Waffe, sobald Eure Willenskraft auf Maximum ist. Dank Lesters Hilfe könnt Ihr das Felsengebirge erklimmen, eine Riesenkrabbe töten und Euch in einer Höhle ordentlich verlaufen: Auf den Karten sind alle Ausgänge, die Euch zum Startraum teleportieren mit einem Pfeil gekennzeichnet. Dem Golem solltet Ihr aus dem Weg gehen und statt dessen einen

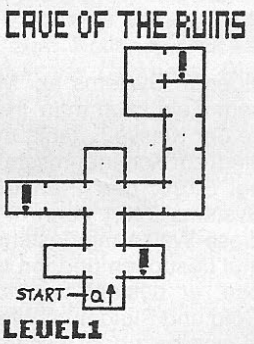
Zyklopen verprügeln. Er hinterläßt einen Morgenstern den Ihr gegen den Golem einsetzen könnt. In einem Geheimgang taucht Ihr nahe dem Schloß des Dark Lords wieder auf. Nach einem Zwischenspiel mit Chimäre steigt Ihr gemeinsam mit dem befreiten Mädchen den linken Schloßturm hinauf. Dort soll das Amulett von Davias an den Dark Lord geliefert worden sein. Dark Lord bekämpft Ihr am besten mit dem Blutschwert — der erbeutete Anhänger entpuppt sich jedoch leider als Fälschung. Darüber hinaus bezaubert Julius Eure Begleiterin, der Wasserfall beginnt rückwärts zu laufen und Ihr werdet durch die Luft geschleudert. Ihr erwacht in der Kristallwüste und reitet auf Eurem Vogel in die Stadt Ish. Dort werdet Ihr geheilt und Dr. Bowow ersetzt die gebrochenen Beine Eures gefiederten Freundes durch Mechanismen, die ihn auch zum Schwimmen befähigen. Bogard befindet sich übrigens ebenfalls in Ish und berichtet, daß Julius nur mit einem legendären Schwert besiegt werden kann. Ihr versucht Cibba zu befragen und reist deshalb über Wendel nach Lorim. Dort ist bereits die gesamte Bevölkerung von Julius' Helfern vereist worden. Den Anführer Kari findet Ihr in einer Höhle im nördlichen Schneefeld. Stellt Euch in die zweite Nische von links und schlagt Kari von unten mit der Flammenpeitsche. Bewegt er sich nach unten, rennt Ihr senkrecht nach oben. Er hinterläßt nach seinem Exitus sein Eisschwert und in Lorim beginnt alles aufzutauen. Ihr erhaltet von Cibba einen knochigen Schlüssel und begebt Euch in die Höhle der treibenden Steine, (Cave of the Floating Rocks) um Excalibur zu bergen. Auf dem Rücken Eures Vogels schwimmt Ihr bei der Ammonite Coast in die Flußmündung. Begebt Euch am nächsten Pier an Land. Mit dem Fire-Spruch verjagt Ihr eine aufdringliche Krake und gelangt zu drei Türen. Die rechte bringt Euch weiter. Oben angekommen besiegt Ihr das Obermonster mit dem Gewitterspeer, dem Cure-Heilspruch und der richtigen Taktik (viel Spaß). Das verrostete Schwert, das Ihr nach dem Sieg erhaltet, entfaltet nach Cibbas Aussagen seine wahre Macht erst später. Ihr müßt es dazu in der Ruinenhöhle in der Kristallwüste benützen. Um den Eingang zu öffnen benötigt Ihr jedoch

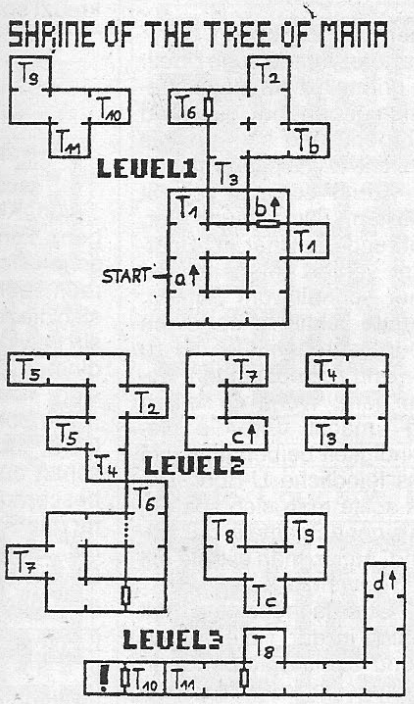


Wichtige Fundorte und Energiespender sind mit einem "!" notiert Beachtet die Pfeile: Sie zeigen Ausgänge, die Euch in den Startraum zurückteleportieren.









Dime Towers: Fragezeichen kennzeichnen die antiken Steintafeln. Das letzte Kapitel: Alle Teleporter sind mit einem "T" gekennzeichnet.

den Nuke-Zauberspruch. Ihr begebt Euch nun zu einem Lich, der in einem Versteck in der Palmenwüste (nördlich der Kristallwüste) haust. Er wirft mit Totenköpfen, Ihr lauft jedoch beharrlich um in herum und versucht ihm jeweils von hinten eins überzubraten. Mit Nuke zerstört Ihr ein auffallend klingendes Kristall im nördlichen Teil der entsprechenden Wüste, der den Eingang in die Ruinenenhöhle freigiebt. Mit Feuerbällen oder der Axt des Zeus nehmt Ihr eine Riesenameise auseinander und stellt Euch mit dem verrosteten Schwert auf eine bestimmte Bodenplatte. Das Schwert gibt sich zu erkennen und der Dime Tower wächst in der westlichen Wüste aus dem Boden. Im Inneren begrüßt Euch ein Roboter, Marcie regeneriert Ihre Magie und Ihr besteigt den Turm. Julius' Haustier Garuda ist schnell besiegt; leider droht nun der ganze Turm aus der Balance zu geraten und umzustürzen. Marcie rettet Euch, muß jedoch selbst das Leben dabei lassen...

Ihr kommt beim Schloß des Dark Lords zu Euch, lauft diesmal jedoch daran vorbei und schreitet durch den Wasserfall.

Nachdem Ihr den Shrine of the Tree of Mana hinter Euch gelassen habt (und das ein oder andere verlorengegangene Elexier eines Samurais aufgesammelt habt), besiegt Ihr für jedes Stockwerk genau einen Drachen. Mit dem frisch entstandenen Excalibur geht's danach in den finalen Kampf.

688 Attack Sub
(Mega Drive)

K. Osterlehner aus München hat nicht nur alle Missionen aus *688 Attack Sub* durchgespielt, sondern auch ein paar generelle Tips auf Lager. Hier sein "kleiner Atom-U-Boot-Führer":

Seit sich die Sowjetunion aufgelöst hat, ist der Konflikt aus "688 Attack Sub" historisch. Es wurde zu den Zeiten programmiert, als der kalte Krieg noch eine heiße Sache war, die Russen finster blickten und amerikanische Spielefirmen ein klar definiertes Feindbild hatten. Das ist gottlob vorbei.

Worum geht's nun? Ganz einfach. Als Kommandant eines atomgetriebenen Unterseeboots befehligt Ihr alle Stationen. Ziel ist es, jede feindliche Bruttoregistertonne, die Ihr aufspüren könnt, wirksam zu bekämpfen und im Endeffekt zu versenken.

Punkte

Den Aspiranten erwarten zehn Missionen in "688 Attack Sub". Jede gibt euch das Kommando über die USS Los Angeles aus der 688er Klasse oder über die USS Dallas aus der 700er Klasse. Um politisch ausgeglichen zu bleiben, könnt Ihr ab und an ein Alfa kommandieren, den Stolz der russischen Kriegsmarine. Wenn ihr siegt, gibt's Heimaturlaub, einen Haufen Punkte, Ruhm und Ehre. Wenn nicht, zieht Ihr den Zorn des Kommandanten auf Euch oder werdet Fischfutter.

Amerikanische Waffen:

Mark 48 ADCAP Torpedo:

ADCAP steht für "advanced capabilities" (erweiterte Fähigkeiten). Die hat er auch. Er ist mit 52.5 Knoten schneller als das fixeste russische U-Boot und bringt 267 Kilogramm Sprengstoff ins Ziel.

Harpoon Submarine-Launched Cruise Missile:

Die Harpoon kann man erst abfeuern, wenn man auf Sehrohrtiefe ist und die genaue Position des Ziels vor Augen hat. Wenn die Harpoon einmal gestartet ist, fliegt sei mit Mach 0,9 auf ihr Ziel zu und läßt einen 570 Pfund schweren Sprengkopf fallen.

Sea Lance ASW Stand-Off Weapon:

Die Sealance ist eine Kombination aus Rakete und Torpedo. Einmal abgefeuert, fliegt sie, bis sie in die Gegend des Ziels kommt. Sobald sie wieder im Wasser ist, verwandelt sie sich in einen Torpedo, der sein Ziel sucht und vernichtet. Die technischen Daten dieser Waffe sind immer noch geheim.

Sowjetische (GUS ?) Waffen:

Type 53 Torpedo:

Der Standard der russischen Armee. Er ist mit seinen 47,5 Knoten ein wenig langsamer als der Mark 48, aber seine maximale Sprengkraft ist mit 400 Kilogramm weitaus deftiger. Glück gehabt — mehr kommt auf euch nicht zugesaust.

Viel Lärm um nichts

Wenn ein Torpedos anzischt, könnt ihr einen Noisemaker abwerfen. Er macht das, was sein Name sagt: Krach. Damit zieht er Torpedos magisch an, so daß man sich leise aus dem Staub machen kann. Meistens.

Freund oder Feind?

Die meistgestellte Frage im Spiel. Jedes Szenario hat ein paar freundliche und feindliche Schiffe auf Lager, die ihr mit dem Sonar auseinanderhalten sollt. Mit etwas Erfahrung erkennt man die Sonarmuster auf einen Blick.

Strategie

Allgemeine Strategien

Leiser! Tiefer!

Da 300 Fuß unter Wasser selten ein Preßlufthammer rumort, kann ein Geräusch tödlich sein. Euer U-Boot macht um so mehr Lärm, je schneller Ihr fahrt — oder beschleunigt. Es macht mehr Krach, wenn Ihr von ⅓ auf das Maximum dreht, als wenn Ihr von ⅓ auf ⅔ hochfahrt. Wenn Ihr beschleunigt, dann bitte etappenweise. Wenn Ihr von Null auf STD kommen wollt, stellt erst auf ⅓. Wartet, bis das Boot 8,4 Knoten aufgenommen hat, Dann setzt die Geschwindigkeit auf ⅔ und so weiter, bis Ihr STD erreicht.

Das genaue Gegenteil gilt fürs Abbremsen. Es ist egal, wie schnell man ist, wenn man stoppt, macht das keinen Lärm. Die Taktik ist gut, um feindliche Zerstörer zu verwirren: Volle Fahrt mit viel Lärm (um nichts..), dann ruckartig auf Null bremsen und treiben lassen. Der Feind verliert den Kontakt und sucht da, wo er Euch das letzte Mal gehört hat.

Greift nie mit voller Geschwindigkeit an. Benutzt lieber die "Dive und Drift"-Taktik. Taucht tief und schnell bis zum Angriffsgebiet, dann werdet langsamer und taucht auf. Sobald ihr die Ziele vor euch seht, haltet die Motoren auf ⅔ und versteckt Euch unter der Thermalschicht.

Die hohe Kunst des Ortens

Der Feind:

U-Boote können nicht nach hinten "sehen" — das Schraubengeräusch macht eine Ortung unmöglich. Man hat die besten Chancen, etwas zu erkennen, wenn sie direkt auf ein Ziel zusteuern: Die meisten Sensoren sitzen vorne im Bug. Haltet Euch den Rücken frei, indem ihr um 180 Grad dreht und wartet, ob Euch was anderes außer frischem Fisch nachschwimmt. Wenn ja, bekommt Ihr einen Kontakt ("X"). Macht das öfters, wenn Ihr einen weiten Weg ins Zielgebiet habt. Wenn Zeit ist, dreht Ihr Euch vor dem Angriff noch einmal — sicher ist sicher.

Die Geräuschanalyse mittels Sonar ist das wichtigste Instrument im Spiel. Ihr müßt nicht warten, bis Ihr eine Bestätigung des Ziels bekommt. Ihr müßt kein aktiven Sonar-"Ping" loslassen und so die Position des Boots verraten. Analysiert jeden Kontakt und achtet darauf, wo die "Spitzen" sitzen.

Wenn Ihr keine genaue Peilung habt, könnt Ihr schätzen, wie weit der Feind entfernt ist. Wenn er schnell seinen Kurs ändert, ist er nah dran. Wenn der Kurs fast immer gleich bleibt, ist er weit weg. Der einzige Fall, wo die Rechnung nicht aufgeht: Beide Boote fahren aufeinander zu oder halten denselben Kurs (kommt selten vor).

Suchen und Zerstören

Das gute, altmodische Duell: Zwei grimmige Kapitäne stehen sich gegenüber, die Hand am Torpedo und knurren, bis einer zieht. Die Binsenweisheit "Wer zuerst schießt, schießt am Besten", stimmt auch hier.

Während solcher U-Boot-Duelle verliert man seinen Gegner schnell vom Schirm. Eine gute Taktik ist es, einen Torpedo nach dem Gegner zu feuern und zu beobachten, wohin er geht. Wenn er keinen "Ping" macht und die Geschwindigkeit beibehält, sucht er das feindliche U-Boot. Die Taktik sollte man sich sparen, wenn eigene Schiffe in der Nähe sind, außer, man will sie mit Gewalt versenken.

Bei Oberflächenzielen hält man sich in der Tiefe verborgen und schießt Torpedos in einen angesteckten Suchradius. Wenn die Torpedos ein Ziel entdecken, solltet Ihr darauf zusteuern und auftauchen. Verfolgt die Torpedos und Ihr wißt, wo die Feinde stecken!

Wenn Ihr aktives Sonar benutzt, laßt zwei "Pings" in Folge los, um alles zu identifizieren, was in der Nähe paddelt. Laßt Ihr nur einen Ping los, seht Ihr noch nicht alles. Pings haben einen Nachteil: Die Mannschaft könnte gleich Can-Can auf dem Oberdeck tanzen, so unauffällig ist das. Zieht Zerstörer an wie Dreck die Fliegen. Benutzt aktiven Sonar nur in Notlagen, wenn es darauf ankommt, genau zu wissen, was sich wo versteckt.

Torpedotaktiken

O.K. Das Ding kommt mit 47.5 Knoten auf euch zu. Was tun? Es sieht nicht rosig aus: Torpedos können das Boot ausmanövrieren. Sie sind schneller und vor allem höllisch tödlich. Ihr müßt also schlauer sein. Auskurven ist möglich, aber riskant.

Behaltet den Torpedo im Auge und wartet, bis er Eure Tiefe erreicht hat. Sein Kurs ist stetig und direkt auf das Boot zu, die Geschwindigkeit steigt. Startet einen Noisemaker, bremst ab. Verändert die Tiefe: entweder hoch oder runter. Wenn der Noisemaker funktioniert, bleibt der Torpedo auf dem gleichen Kurs in der gleichen Tiefe. Wartet, bis der Torpedo am Noisemaker dran ist. Wenn er dann noch "Ping" macht, sieht's schlecht aus.

Versucht die zweite Taktik. Taucht so tief Ihr könnt und wartet auf den Torpedo. Laßt einen Noisemaker steigen. Taucht schnell nach oben und kreuzt so viele Thermalschichten, wie nur möglich.

Die dritte Taktik ist riskant, aber effektiv: Man locke den Torpedo an die Oberfläche, damit er sich ein Oberflächenziel (sprich: Schiff) suchen kann. Das ist das riskanteste und spektakulärste Manöver.

Wenn Torpedos im Wasser sind, schaltet ihr die Vergrößerung auf Maximum (Zoom Level 1 oder 2) und laßt die Finger von der Zeitkompession. So könnt ihr den Weg des Torpedos und den des Schiffs verfolgen. Viel Spaß beim dümpeln und allzeit eine Hand breit Wasser unterm Reaktor!

Starflight
(Mega Drive)

Von Klaus Haller aus Bregenz kommen ein paar hübsche Tips zu diesem Weltraumspektakel. Er weiß, wo sich die Artifakte befinden, was sie bewirken und wie die Koordinaten der Hyperraumrouten sind.

Am schnellsten macht man Geld, indem man die Mannschaft auf einen Humanoiden beschränkt, 16 Frachtkapseln für das Schiff kauft und sein TV mit Extrachargers und dem Device bestückt. Damit räumt man den ersten Planeten des eigenen Systems ab. Mit diesem Geld kauft man Triebwerke der Klasse 5, tankt auf und fliegt zur Kontinuumsströmung bei 50,99; den Planeten des Systems 248,1 kann man auf diese Weise mindestens fünfmal besuchen und ihn umgraben; er besteht fast nur aus Gold und Plutonium. Man sollte sich bald den Tesseract besorgen, um Treibstoff zu sparen und den Red Cylinder um Artefakte leichter auffinden zu können. Noch einige rohstoffreiche Planeten: 165,84;

Flat Device	Stützpunkt teleportiert im Notfall vom TV zum Schiff
Whinning Orb	Stützpunkt macht Spemings unterwürfig
Dodecahedron	118,146 4.Planet 16 S, 20 W blockiert die eigenen Waffen. (schnell verkaufen)
Focusing stone	81,98 1.Planet 40 S, 120 W (An Velox verkaufen)
Black egg	234,20 2.Planet 35 S, 99 E zerstört Planeten
Black egg	143,115 1.Planet 28 N 4 E zerstört Planeten
Crystal pearl	56,144 1.Planet 28 N 13 W teleportiert bei drohender Zerstörung des Schiffes.
Shimmering ball	68.66 1.Planet 12 N 32 E Identifiziert automatisch fremde Raumschiffe.
Rod device	180,124 2.Planet 59 N 22 E Verstärt Laserstrahlen.
Hypercube	215,86 3.Planet 12 N 104 W Zeigt in der Starmap fremde Schiffe an.
Ring device	215,86 4.Planet 90 N 0W/E Zeigt Kontinuums-Strömungen in Starmap.
Red cylinder	112,200 3.Planet 59 N 64 W Zeigt Artefakte, die sich auf Planeten befinden, auf der Landmap.
Tesseract	18,50 5.Planet 15 N 44 W Erhöht generell die Leistungsfähigkeit des Schiffes.
Crystal cone	20,198 1.Planet 29 S 55 W Ortet den Steuernexus des Kristallplaneten.
Crystal orb	132,165 1.Planet 44 N 14 E Schaltet das Schutzsystem um den Kristallplaneten aus.

5.Planet; 112,200; 3.Planet; 128,33; 2.Planet 143,115; 2.Planet; 180,120; 1.Planet; 226,167; 1.& 4.Planet; 217,88; 4.Planet;

Garzurtoiden kann man nur mit dem Rod-device-verstärkten Laser bezwingen, im übrigen sollte man sich mit Fremden verständigen, oder flüchten und Bomben fallen lassen. Es empfiehlt sich die Crystal orb zu besitzen, da einem fast nichts mehr passieren kann. Ach ja! Tiere jagen macht sich sehr bezahlt. Alles was fliegt bringt mindestens 500 MUs, manche Arten sogar 1500 MUs. Da können wir nur noch einen guten Flug wünschen.

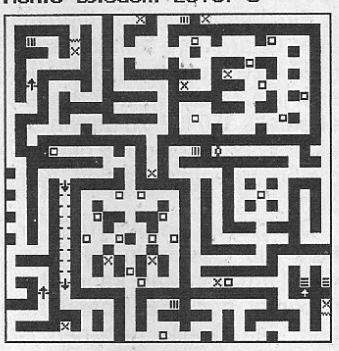
Shining in the Darkness
(Mega Drive)

Björn Eickvonder aus Nümbrecht zeichnete wunderbare Karten zum Rollenspiel-Epos *Shining in the Darkness*. Die unteren Höhlen "Strength" und "Courage" sind nicht dargestellt, da sie nur einfache Verbindungswege darstellen. Folgende Punkte sind ebenfalls zu beachten:

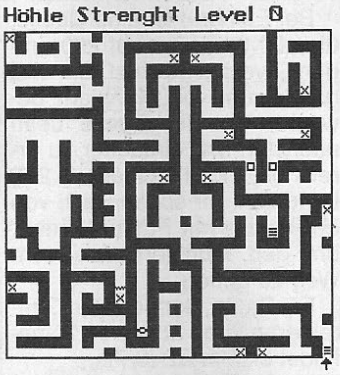
— Nach jedem Level unbedingt sämtliche Personen in der Taverne und im Schloß befragen. Sie geben Euch stets neue Informationen und teilweise wichtige Gegenstände. Auch immer wieder das Angebot in den Läden kontrollieren.

— Um den Endgegner zu bezwingen, sollten alle Charaktere mindestens Level 50 erreicht haben. Den "Heal Ring", "Magic Ring" und die "Miracle Herbs" auf jeden Fall mitnehmen. Die erste Erscheinungsform des Obermotzes mit herkömmlichen Waffen niedermetzeln, da später kräftig Magie benötigt wird.

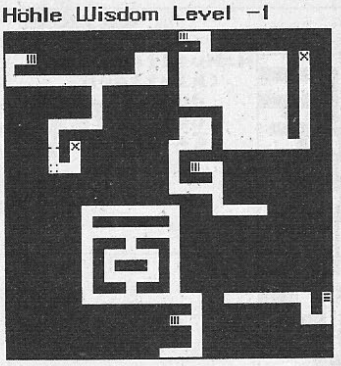
Höhle Wisdom Level 0



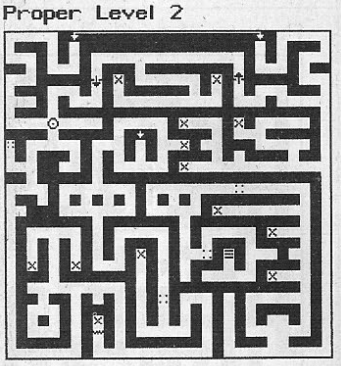
Höhle Strenght Level 0



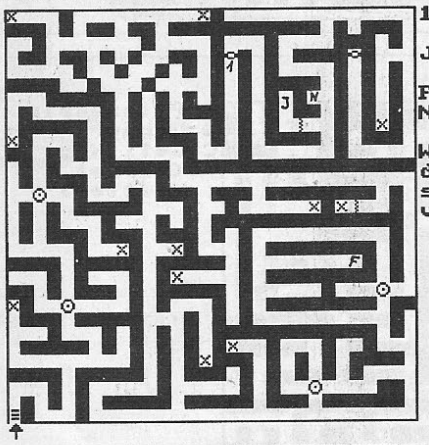
Höhle Wisdom Level -1



Proper Level 2



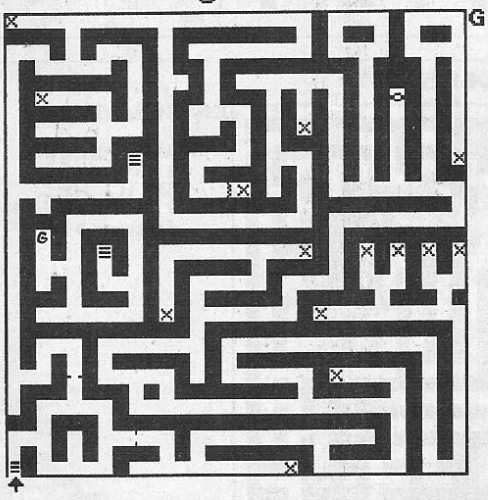
Höhle Truth Level 0



1=Benutze Orb of Truth
J=Jessa,Rune Key
F=False Idol
N=Nische

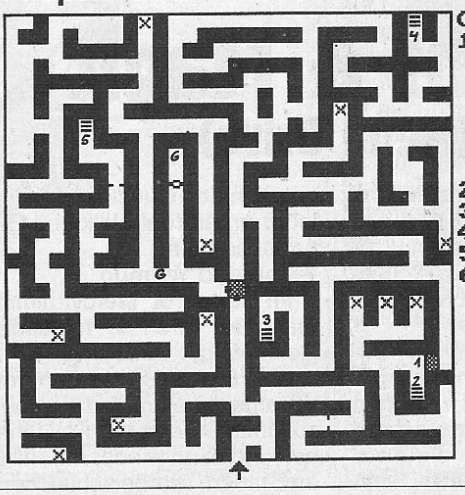
Wenn F in N, dann öffnet sich Gitter vor J

Höhle Courage Level 0



G=Gegner, Orb of Truth

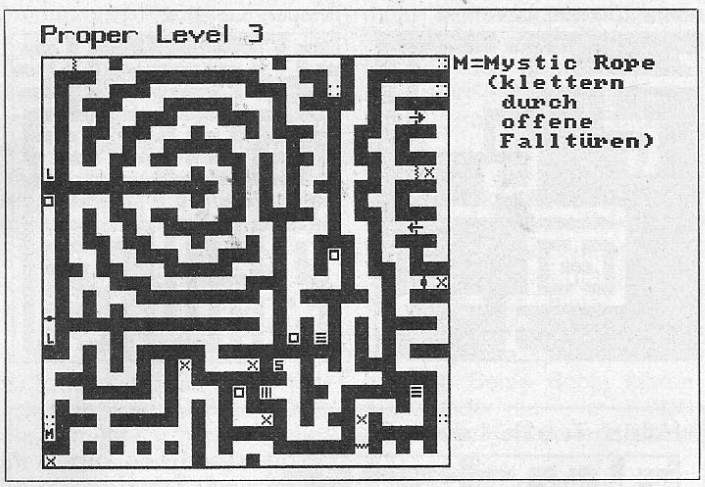
Proper Level 1

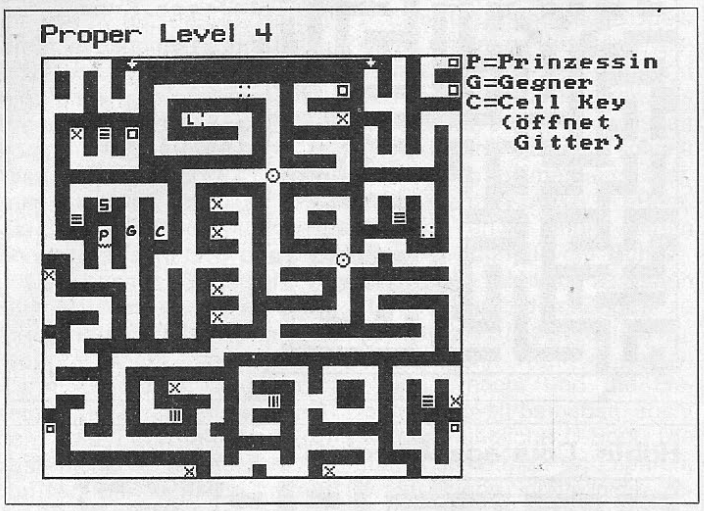


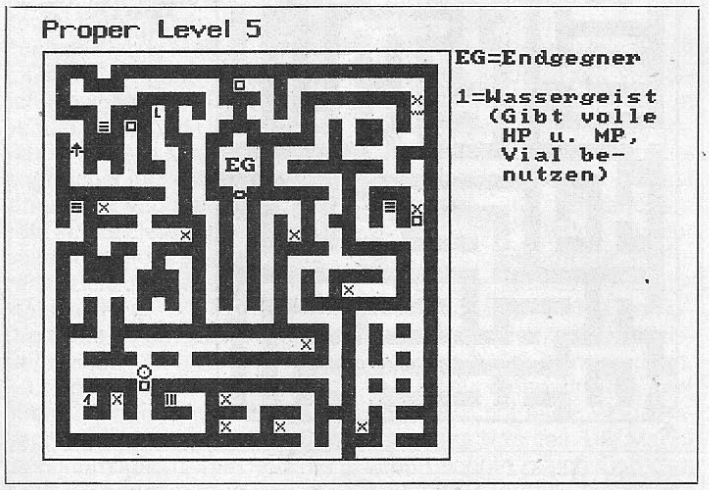
G=Gegner
1=Wand verschwindet, wenn man die Trial Str. geschafft hat.
2=Höhle Str.
3=Höhle Cou.
4=Höhle Tru.
5=Höhle Wis.
6=Aufgang n. Proper L.2

Zeichenerklärung

- :: offene Falltür(Decke)
- → Tür,nur in Pfeilrichtung durchgehbar
- ¦ Tür
- ¦ Gitter
- ▫ Falltür(Boden)
- ≡ Treppe
- ≡↑ Eingang
- ⌊ Waffen des Lichts
- × Kiste
- ↕ Wand,öffnet sich wenn man den Orb of Truth benutzt.
- s Speicherplatz(für Medallion)
- ⊙ Drehscheibe
- ○ rote Tür(Ziel)
- ▩ Wand,die verschwinden kann







Might & Magic
(Mega Drive)

Die beiden Rollenspielfans Reiner und Ralf Ziller aus Kirchheim erknobelten für Euch einige Tips zum Rollenspielhammer "Might & Magic" auf dem Mega Drive.

Die großen Gegner der Juror's Quest besiegt man am besten, wenn man erst vor ihnen wegläuft (RUN), dann wieder zurückgeht und sich dann vor ihnen versteckt (HIDE). Damit hat man den Quest erfüllt, und jeder erhält fünf Millionen Experience Points.

Yekob und Yebmug

Im Tower of Mercy nimmt man die Türen in folgender Reihenfolge: 2, 2, 4, 6, 6, 12 und A, D, F, I. Um an den Iron Wizards ohne Probleme vorbeizukommen, erst mit RUN fliehen und dann wieder mit HIDE an ihnen vorbeischleichen.

Um Yekob aus seinem Force Field zu befreien, links 64 und rechts 32 eingeben.

Im Dark Keep: Türen 1, 3, 1, 1, 9, 12 und A, C, G, I.

Bei Yemug nun links 23 und rechts 46 eingeben, um ihn zu befreien.

Um den Castle Key zu erhalten, müßt Ihr in allen Tempeln spenden. Im letzten erhaltet Ihr dann einen "Fe Farthing" mit dem man an der Feldecarp Fountain (Middlegate (15:15)) den Schlüssel bekommt.

In B1 (15:13) warten Holzfäller, die einen Wettkampf anbieten. Als Preis winkt ein "Instant Keep" (S 5/4 — Shelter). Um zu gewinnen, vorher die magischen Früchte D2 (1/12) essen. Sie setzen Might auf 200.

Ein Teich, der die Hitpoints aller Charaktere auf 150 setzt (rauf bzw. runter !!), befindet sich in C4 (9/14). Tote erhalten ebenfalls 150 HP, zu denen bei einer Wiederbelegung die normalen Hitpoints addiert werden.

Die Quelle bei A3 (1/13) erhöht die Geschwindigkeit jeweils um 25. Man kann aber maximal nur 255 Speed haben. Die Quelle nebenan ist vergiftet — davon fernhalten.

Bei E2 (11/9) ist eine Quelle, die alle Statistics auf 200 und den Level auf 50 setzt. Sie wird rundherum von Monstern bewacht. Um die Quelle beim nächsten Mal einfacher zu erreichen, Lloyd's Quest (S 2/6) benutzen. Ihr solltet Euch von der Quelle mit FLY entfernen, um den Monstern aus dem Weg zu gehen.

Ein Baum, der bei allen Charakteren Food auf 40 setzt, befindet sich in E2 (3/7).

Um in die Zeit reisen zu können, müßt Ihr Sherman in B4 (10/1) abholen und zu Lord Peabody bringen. Dann wählt Ihr bei der Zeitmaschine Era 8 an, begebt Euch nach C2 (14/8) und holt Euch in Xabran bei (6/2), (6/14), (15/0) und (15/15) die vier Disks. Danach geht Ihr im 10. Jahrhundert in die Elemental Planes Earth (8/8), Fire (4/4), Air (11/7) und Water (10/10). Nun hat man die vier Talons. Den Orb bekommt man, indem man in Pinehurst (7/6), Luxus Palace (0/6), Hillstone (5/13) und Woodhaven (2/11) die Teile abholt und dann in Dawns Cavern (10/15) den Orb. Jetzt wieder Era 8, einen Schritt nach Norden und King Kalohn den Orb sowie die Talons geben. Nun in der Zukunft King Kalohn besuchen und in die Square Lake Cavern WAFE eingeben.

Das Schlußrätsel löst man mit folgender Tabelle und den nebenstehenden Zeilen:

Hier alle Orte an denen man Zaubersprüche findet:

S2/1 Middlegate (10/2)
S2/6 Coraks Cave (7/11)
S3/6 Sandsobar (7/4)
S5/2 C1 (1/8)
S7/1 A2 (15/11)
S9/3 D1 (5/6)
S9/4 Gemmaker Vulc.(3/3)
C2/3 C3 (1/9)
C3/6 C2 (11/1)
C4/2 A1 (8/8)
C5/1 A1 (1/14)
C5/3 B4 (8/1)
C6/1 E4 (8/8)
C6/4 A4 (1/1)
C6/5 A4 (8/8)
C7/1 E4 (14/1)
C8/1 E1 (14/14)
C8/2 E1 (8/8)
C9/2 C1 (5/5)
C9/1 Druids P. Cavern (15/14)

Buchstabe	1	2	3	4	5	6	7	8
Zeile	1	1	1	1	2	3	3	1
Wort	3	5	1	5	5	2	2	1
Buchstabe	1	3	2	5	1	5	6	2

Die Codierung stammt aus folgendem Text:

We, the people of Terra, in order to form a more perfect union, established justice, insure domestic tranquility, provide for the common defense...

Sonic the Hedgehog (Mega Drive)

Stapelweise Sonic-Karten erhielten wir von Alexis Bolle aus Berlin. "Leider" werden mit ihnen nur die ersten drei Levels abgedeckt.

In jedem der ersten drei Zonen kann man sich zwei Extraleben holen; allein im ersten Act gibt es mehr als 200 Ringe. Den (nicht gesprungenen!) Spin-Attack sollte man jedoch auf Lager haben, um zu überleben. Also brav trainieren, bevor Ihr Euch auf die Reise macht.

In der ersten Welt dürften sowohl der böse Dr. Robotnik (auf eine der beiden Plattformen stellen, ihn anspringen und die Kette "durchspringen" wenn sich die Kugel auf Euch zubewegt), als auch die 200 Ringe kein Problem sein; deshalb gibt's hierzu auch keine Karten oder Skizzen.

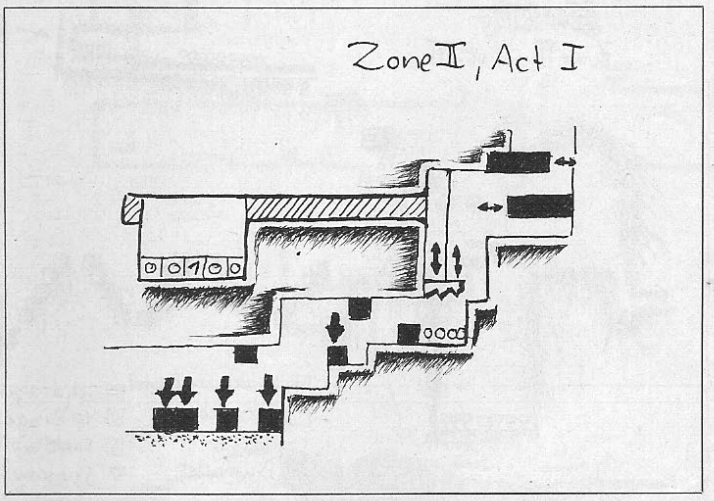
In Zone 2 sind drei Extraleben versteckt (in jedem Act genau eines). Habt Ihr den Lavasee im ersten Act auf den heruntergeplumpsten Quadern überquert, kommt Ihr zu einem Fallgitter. Darunter befinden sich vier Ringe. Aufsammeln und durch einen Geheimgang in der linken Wand weitere 40 Ringe und ein Extraleben ergattern.

Im zweiten Act durchquert Ihr den Lavasee auf Lavafontänen. Von der dritten Fontäne muß man bekanntlich nach oben wegspringen, um weiterzukommen. Falls Ihr lieber auf dem Quader weiterschwimmt, kommt Ihr am Ende des Sees ebenfalls zu einem Geheimgang. Betretet den Gang und weitere 20 Ringe plus ein Extraleben sind Euer.

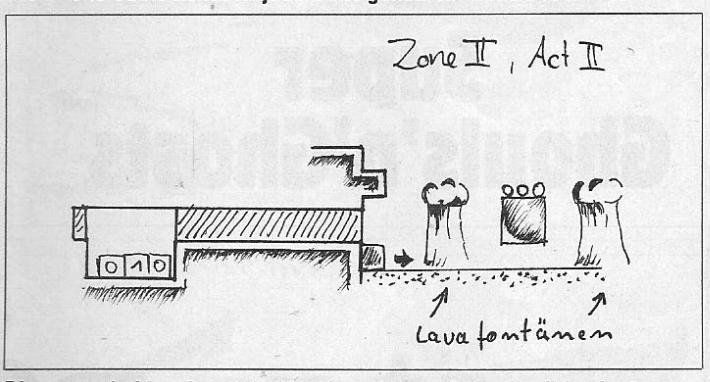
Für Highscore-Freaks bietet dieser Act ebenfalls ein nettes Feature: In der Mitte der Runde, einige Bildschirme nach dem Extraleben und einem Laternenpfahl, gibt's zwei Barrieren bestehend aus 17 Steinen. Mittels geschicktem Abtragen derselben könnt Ihr 32000 Punkte erreichen. Nach Verlust eines Lebens könnt Ihr von der Laterne aus umgehend ein neues holen; astronomische Punktezahlen sind so kein Problem mehr.

Auf zum dritten und letzten Act der zweiten Zone: An der Stelle an der zwei Fallgitter parallel zueinander verlaufen, solltet Ihr auf das zweite springen: In der rechten Wand befindet sich ein Geheimgang, der zu einem Extraleben führt.

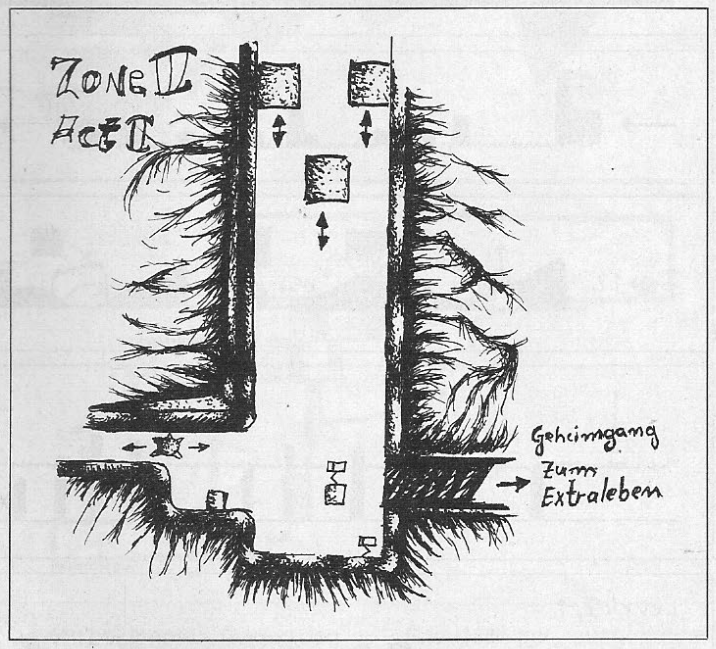
Dr. Robotnik ist auch in dieser Zone leicht zu überwinden: Wenn er herankommt, flink anspringen und dann schnell die Plattform wechseln.



Die zweite Sonic-Zone: In jedem Act genau ein Extraleben

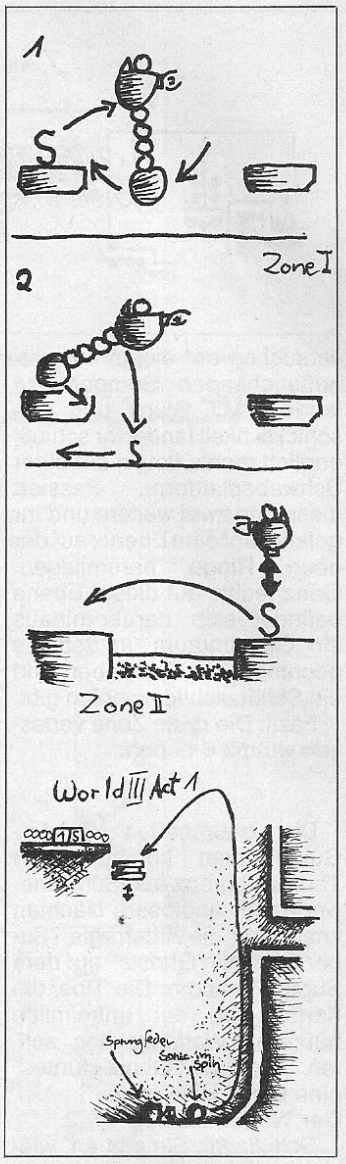


Die ersten beiden Robotnik-Manifestationen sind schnell besiegt



Zone 3, zweiter Act: Hier gibt's ein Extraleben

Im ersten Act der dritten Zone bekommt Ihr das Extraleben gleich zu Beginn: Sobald Ihr die beiden Ringe gesammelt und fünf Monster zurückverwandelt habt, solltet Ihr auf die Sprungfeder hüpfen. Laßt (oben angekommen) Euren Sonic mittels Spin soweit wie möglich hinaufrollen. Jetzt

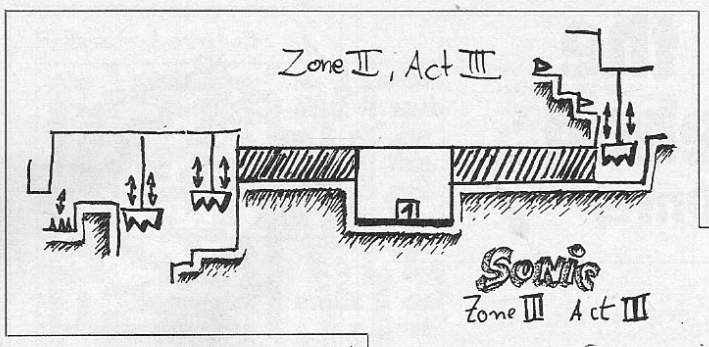


Mit etwas Geschicklichkeit bekommt Ihr dieses Extra im ersten Act der dritten Welt

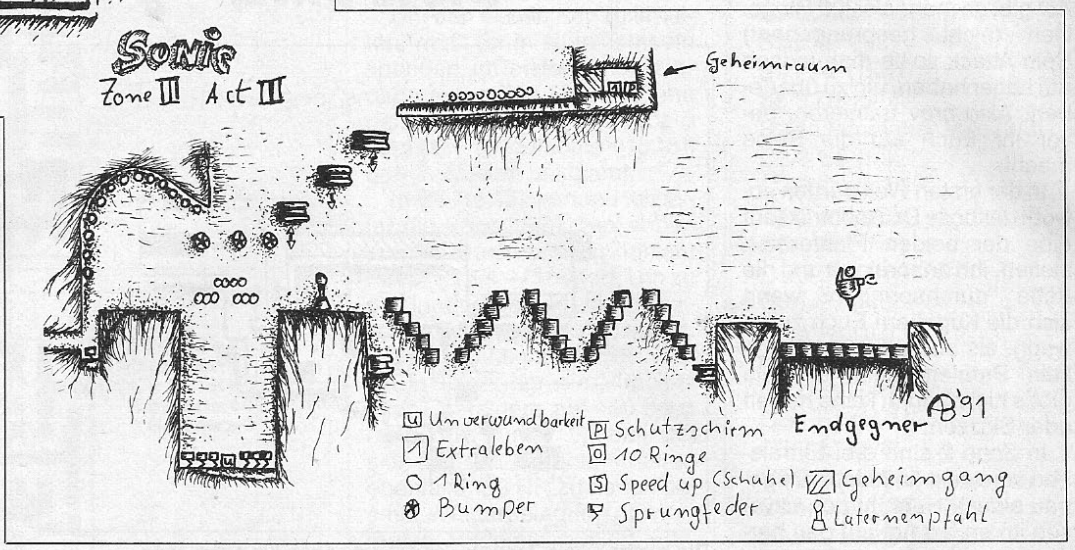
sollte Euer Sega-Maskottchen entsprechend gerüstet sein, um auch den Rest des Abenteuers heile zu überstehen. An der Spitze der Anhöhe begebt Ihr Euch (Pad schnell nach links drücken) auf eine Plattform auf der ein Speed-Up, ein Extraleben und sieben Ringe auf Euch warten.

Im zweiten Act müßt Ihr Euch zwischen zwei verschiedenen Routen entscheiden: Nehmt Ihr die untere, müßt Ihr erst einige Stahlsterne passieren, kommt dann jedoch in eine Schlucht. Dort stehen zwei Sprungfedern. In der rechten Wand, auf etwa der Höhe der linken oberen Sprungfeder, befindet sich ein Geheimgang. Nach einigen Barrieren steht Ihr vor einem Extraleben und 24 Ringen.

Gegen Ende des dritten Acts solltet Ihr die rote Sprungfeder nützen: Ihr werdet in ein Halb-Looping katapultiert und solltet



Der dritte Act der dritten Sonic-Zone



versuchen auf einem der drei auftauchenden Bumpern zu landen. Mit Glück und Geschicklichkeit landet Ihr schließlich rechts davon auf einer Schwebeplattform. Passiert diese und zwei weitere und Ihr gelangt auf eine Ebene, auf der neun Ringe herumliegen. Ganz rechts auf dieser Ebene befindet sich darüberhinaus ein Geheimraum, in dem es nochmals ein Extraleben und ein Schutzschild zu holen gibt.

Fazit: Die dritte Zone verlassen wir mit 6 Leben.

Super Ghouls'n'Ghosts (Super Nintendo)

Die traumhaften Geister-Guide-Karten kommen von Thomas Lorenz aus Schwanewede. In endlosen Nächten knackte er die Ritterorgie "Super Ghouls'n'Ghosts" auf dem Super Famicom. Die Tips, die Karten und der unheimlich nützliche Waffenkatalog sollten jedem "Ghost-Hunter" eine große Hilfe sein.

Der Waffenkatalog

Schußzahl: Sie gibt an, wieviel Schüsse pro Sekunde gefeuert werden können.

Stärke: Die Stärkedifferenz der Geheimwaffe ist durch die Abnahme der Durchschlagskraft bei zunehmender Entfernung zu erklären.

Flugbahn: Wenn ein Schuß nur in eine Richtung saust, bekommt er einen Punkt. Besitzt die Waffe jedoch nützliche Besonderheiten (Doppelschuß, Kreisbewegung etc.), winken zwei Pünktchen.

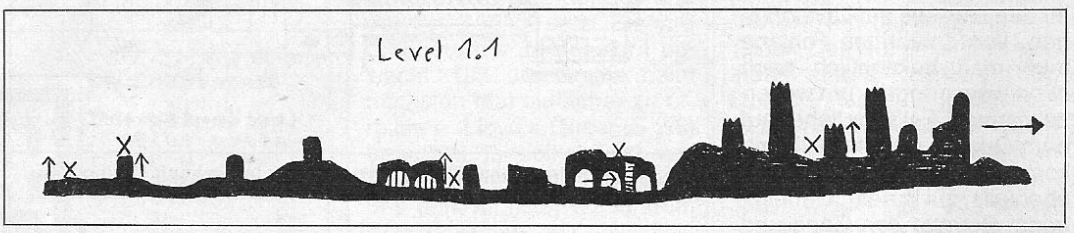
2. Stufe: Hat sich außer der Stärke nichts geändert, gibt es einen Punkt. Bei anderen Verbesserungen gibt es je nach deren Güte zwei oder drei Punkte.

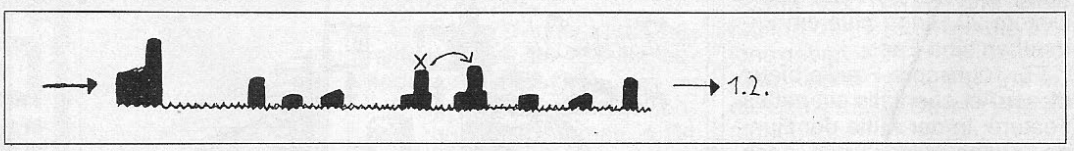
Magie: Hauptgesichtspunkt ist hierbei die flächendeckende Vernichtungskraft.

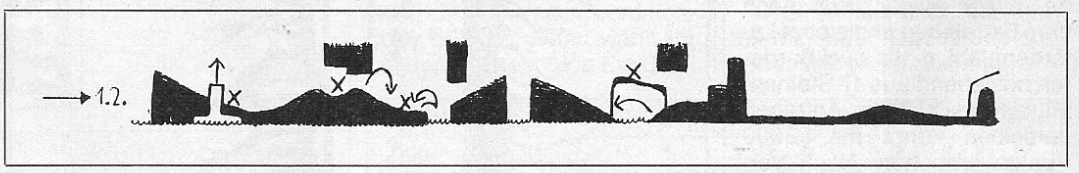
Taktiken

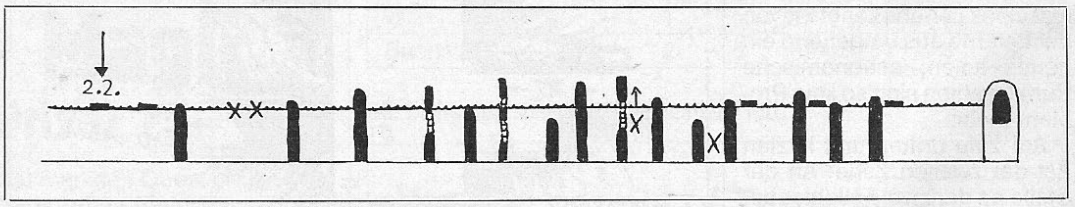
1.1: Hier sollte eine schnelle Waffe zum Einsatz kommen. (Messer, Pfeile)

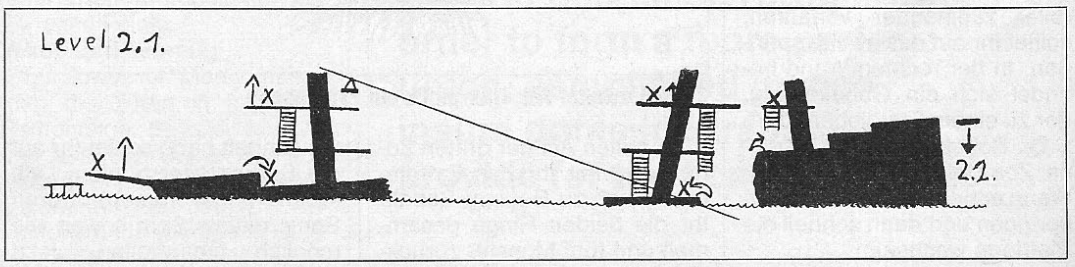
1.2: Waffen sind wie in 1.1 zu benutzen. Der Graben in der Mitte des Abschnitts ist nur durch einen spät angesetzten zweiten Sprung zu überwinden.

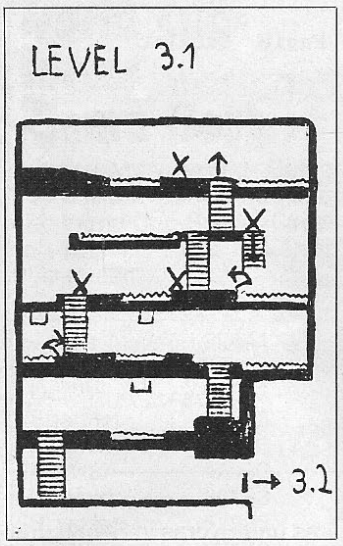


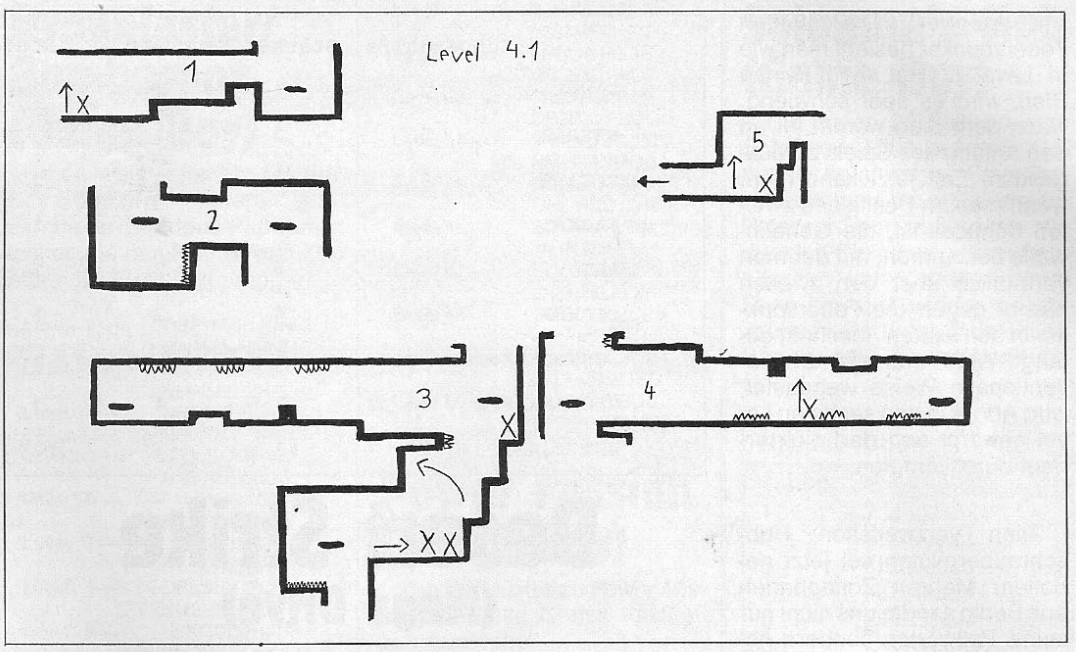


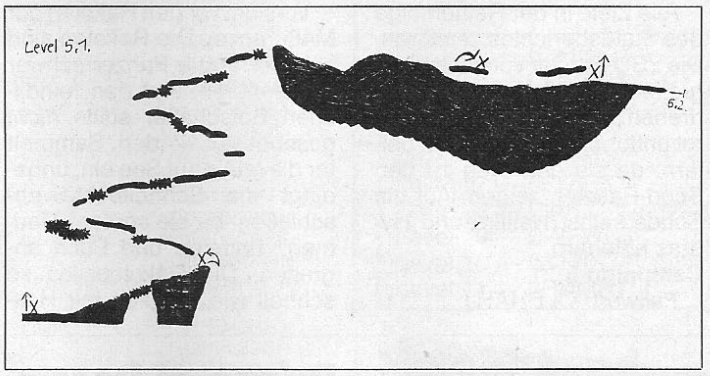


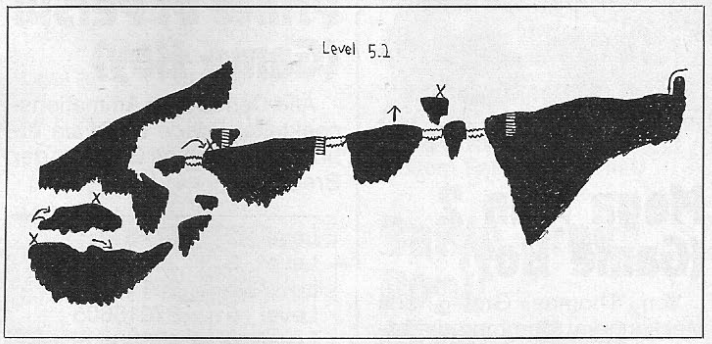


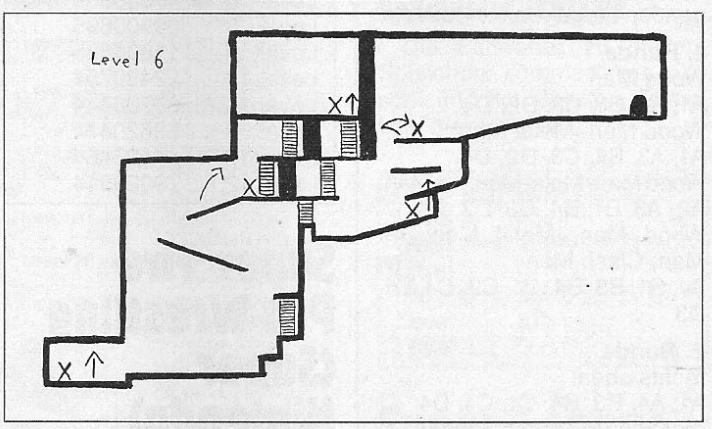


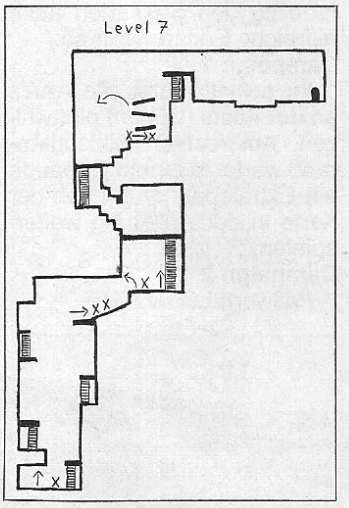












Endgegner: Sobald der Kopf des Geiers anfängt zu wackeln und hervorzuschnellen, sollte man sich unter den Kopf stellen oder großen Abstand halten und kräftig feuern.

2.1: Da die Geister aus allen Richtungen angreifen, empfiehlt sich eine schnelle und flächendeckende Waffe. (Pfeile, Messer)

2.2: Gegen die Wasserpflanze setzt Ihr die schußkräftige Geheimwaffe ein (bekommt Ihr nach dem ersten Schild) oder benutzt das Messer.

Endgegner: Abstand haltend dem "verkalkten" Meeresbewohner mit Messern einheizen. Seinen Schüssen mit Doppelsprüngen ausweichen.

3.1: Den zweiten Sprung immer spät ansetzen und auf die Lavafontänen achten. Beste Waffe sind die Pfeile.

3.2: Um an die Kisten zu kommen, springt Ihr an folgenden Stellen in die Luft: 1. Kiste auf dem ersten Turm — kurz vor der dritten Statue; 2. Kiste auf dem dritten Turm — vor der zweiten Statue; 3. und 4. Kiste auf jeweiligen Türmen — ungefähr in der Mitte hochspringen.

Am besten schnell durch den Level laufen, ohne sich groß mit den Gegnern zu beschäftigen.

Endgegner: Stellt Euch pfeilschießend in die Mitte, und die Raupe segnet alsbald das Zeitliche. Jedoch müßt Ihr bei den abgefeuerten Steinen genau im richtigen Moment den Doppelsprung ansetzen.

4.1: Langsam vortasten und jeden Gegner eliminieren. Des weiteren solltet Ihr nach der dritten Drehung die Kiste ganz oben rechts mit der Pfeilmagie aus dem Boden holen. Mit Pfeilen, Messern und Lanzen ist das Weiterkommen gesichert.

4.2: Hier erscheinen keine Kisten. Mit Fackel und Sichel lassen sich die Alienblasen am besten bekämpfen. Gegen den Obermotz sind sie jedoch ungeeignet.

Endgegner: Wenn sich die Köpfe in Kobolde verwandeln stellt Ihr Euch am besten in die Mitte. Mit Pfeilen ist der Drache ein Kinderspiel.

5.1: Mit gut ausgebauter Pfeilwaffe ist dieser Level-Abschnitt kein Problem.

5.2: Gegen die Attacken der Wölfe ist die Geheimwaffe ein Wundermittel, aber auch mit Pfeilen dürften keine Probleme auftreten. Nur muß man beim ersten Wolf hochspringen. Wenn die Lawinen angerauscht kommen, haltet Ihr Euch am besten an einer Leiter fest.

Endgegner: Gegen diesen Riesenzombie ist die Geheimwaffe nicht besonders gut geeignet. Ihr solltet auf Pfeile zurückgreifen.

6: Gegen die zappeligen Flugmonster hilft nur die Pfeilwaffe. Mit der Kamikaze-Taktik (Augen zu und drauf) und der Geheimwaffe könnt Ihr aber auch erfolgreich sein.

Endgegner: Genügend Abstand und viele Pfeile verhelfen dem Feuerspucker alsbald zum Abstieg in die "Ewigen Jagdgründe".

7: Aufgrund der Flugmonsterangriffe und der Schräglage zu den Geisterköpfen ist ein weiteres Mal der Pfeil die beste Waffe. Im Geisterraum den ersten Geist in der Schatztruhe abschießen und den zweiten mit einem Doppelsprung überwinden (erst links, dann gerade hoch). Nun zum letzten Obermotz.

Endgegner: Die beiden Feuerspucker besiegt man wie in Level 6. Hat man keinen Pfeil, wird es sehr schwierig. Nach dem Sieg werdet Ihr an den Anfang des Spiels zurückgesetzt. Erst jetzt kann man, wenn man im Besitz des zweiten Schildes ist, die Geheimwaffe bekommen, mit der man vermutlich über den zweiten Kampf gegen die Feuerspukker in den letzten Abschnitt gelangt. Wenn man sie auf konventionelle Weise wegpustet, wird Arthur in den sechsten Level gewarpt und darf sich erneut durchkämpfen.

	Schußzahl/s	Stärke	Flugbahn	2. Stufe	Magie	Schnitt
LANZE	2,5	4	1	2	2	2,375
MESSER	5	3	1	2	1	2,66
PFEILE	3*2	2	2	3	2	3,16
FACKEL	1,5	3	1	1	2	1,7
AXT	1,2	4	2	2	3	2,38
SICHEL	1,5	4	2	1	3	2,29
SCHWEBEMESSER	2	3	2	1	1	2
GEHEIMWAFFE	2	2-6	1	3	-	1,75-2,75
WERTIGKEIT	*3	*3	*3	*2	*1	

Desert Strike
(Mega Drive)

Allen verzweifelten Hubschrauberpiloten sei jetzt geholfen: Mehran Zolfagharieh aus Berlin sandte uns nicht nur seine Paßwörter, sondern lieferte zu den Szenarien auch hilfreiche Erklärungen ab.

Campaign 1

Ihr solltet zuerst alle AAA's an der Küste (Dünen) plattwalzen. Am rechten Bildschirmrand wartet in einem Gebäude ein Extraleben. Nun nach der Karte in der Anleitung weiterspielen.

Campaign 2

Paßwort: LQJAQRJ

Alle Ziele in der Reihenfolge des Statusberichtes zerstören. Die ZSU-Panzer von hinten angreifen, da sie nur langsam drehen. Auf keinen Fall auf die rot uniformierten Männlein ballern, da sie den Weg zu den Scud-Raketen zeigen. Auf die Scuds selbst Hellfire und Hydras abfeuern.

Campaign 3

Paßwort: OLEHAHJ

Vorsicht vor den Raketen der M48-Panzer. Die Raketen sind sehr fix — die Panzer schwer zu zerstören. Auf den feindlichen Botschafter sollte nicht geschossen werden. Sammelt Ihr die MIA's auf See ein, unbedingt die Schnellboote abschießen, da sie später "Madmen" befreien und Euch angreifen. Die Raketensilos so schnell wie möglich mit Hellfires und Hydras in Schutt und Asche legen.

Campaign 4

Paßwort: TTEVBHH

Hier müssen alle ZSU-Panzer zerstört werden, bevor sie zu viele Öltanks vernichtet haben. Nachdem das erledigt wurde, die Spezialeinheit zum Landepunkt in den Ölfeldern bringen. Der Abholpunkt liegt in den Dünen. Vorsicht — in diesem Szenario gibt es Crotales. Mit zwei Hellfires und zwei Hydras sind sie jedoch kein Problem mehr. Viel Spaß beim fröhlichen Jagen.

CHEATS

Star Trek (Game Boy)

Alle Paßwörter zum brandneuen Game-Boy-Importmodul *Star Trek* sandte uns Stefan Schneider aus Gümlingen in der Schweiz.

1. Planet:	0523.4
alle 4 Teile:	7552.3
2. Planet:	6541.2
alle 4 Teile:	5570.1
3. Planet:	4567.0
alle 4 Teile:	3516.7

Speedball 2 (Mega Drive)

Um endlich einmal in der zweiten Liga mitzuspielen, gebt Ihr einfach das von Christian Kahlert aus Berlin stammende Paßwort ein:

LDJQ Cx6M 66Xc Ma0H 2bSt -4oh cGVD IBLI

Mega Man 2 (Game Boy)

Von Thomas Groffig aus Meckenheim stammen die folgenden *Mega-Man-2*-Codes.

1. Runde

Wood Man:
A1, A3, B3, C3, D2, D4
Wood Man, Metal Man:
A1, A3, B4, C3, D2, D4
Wood Man, Metal Man, Air Man:
A2, A3, B1, B4, C3, D2, D4
Wood Man, Metal Man, Air Man, Clash Man:
A4, B1, B3, B4, C1, C2, C4, D1, D3

2. Runde

rechts oben:
A1, A4, B3, B4, C1, C4, D4
rechts oben, rechts unten:
A1, A4, B3, B4, C1, C2, C3, D1, D4
rechts oben, rechts unten, links oben:
A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D4
Dr. Wily:
A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4

Prince of Persia (Game Boy)

Alle Codes zum Animationsspektakel *Prince of Persia* erhüpfte sich Tobias Götz aus der Bretzwil.

Level 2	07762075
Level 3	20615065
Level 4	95113115
Level 5	87018605
Level 6	47308635
Level 8	69900695
Level 9	11804685
Level 10	22430754
Level 11	95738444
Level 12	53620474
Level 12.1	44125464
Level 12.2	79029514

Super Fire Pro-Wrestling (Super Nintendo)

Patrick und Björn Gronych aus Braunfels prügelten sich durch *Super Fire Pro Wrestling*. Hier die letzten Paßwörter der drei Spielmodi.

Single Mode:
LRZVZ ESC2S KH D23ZV H7RLN 2X
D23ZF XPRLN 2X

Tag Team Mode (1 Spieler):
D2PNY K4LRX QN
PJPHV LTSGV G4
PJPHF 3DSGV G4

Tag Team (2 Spieler):
BFUKS N2IUV MP
ND7Z3 SP7OT CQ
ND7ZL C77OT CQ

Arcus Odyssey (Mega Drive)

Die Codes zum Ein- und Zwei-Spieler-Modus dieses Mega-Drive-Abenteuers kommen von Markus Göbel aus Winnenden.

Level 2	F9PBAIACRO
Level 3	H2JCAIII1J
Level 4	HSKHCQIPMU
Level 5	JRKCHWITNA
Level 6	HRKCE5IT3E
Level 7	EDXBAIAARI
Level 8	EGROBNAE0 (Null) 3
Zwei-Spieler-Modus:	
Level 1	HRMGEKQLLT
Level 2	XJ0 (Null) EIAQLBD
Level 3	KMKCEQQQN1
Level 4	JJ0 (Null) EIIQRFF

World Cup Soccer (Game Boy)

Kickerfreunde und Game-Boy-Besitzer dürfen sich über die World-Cup-Soccer-Codes von Christian Volz aus Lahr-Sulz freuen.

Japan	22441
Frankreich	03333
UdSSR	53033
Spanien	36333
England	17233
Mexico	42933
Holland	56133
Brasilien	51333
USA	97133
Argentinien	08633
BRD	01633

Choplifter 2 (Game Boy)

Hubschrauberpilot Matthias Quaschny vom Stützpunkt Genderhesee knackte alle Levels des Heli-Spiels auf dem Game Boy und sandte uns sämtliche Paßwörter. Nun ran ans Gerät und fleißig Männlein retten — mit diesem Tip kein Problem.

Level 1.2	SKYHPPR
Level 1.3	LKYBYSS
Level 2.1	CHPLFTR
Level 2.2	BYMSFWR
Level 2.3	RGHTHND
Level 3.1	GDGMPLY
Level 3.2	TRYHRDR
Level 3.3	SPRYSKS
Level 4.1	CMPTRWZ
Level 4.2	CHPYBYS
Level 4.3	VRYHPPY
Level 5.1	GMBYQZD
Level 5.2	LVLYTYZ
Level 5.3	GDDYGMZ

Bill & Ted (Game Boy)

Und hier ein paar Codes für Spieler die auf ihrer Zeitreise Bill und Ted in eine Sackgasse führten. Raphael Awadalla erspielte sie auf dem Game Boy.

New Mexico	555-4239
Greece	555-6767
England	555-8942
San Dimas	555-4118
Shopping Mall	555-8471
School Room	555-2989
Abyss	555-6737
Paradise	555-1881
School Conc.	555-1881

Dynablaster/ Bomberboy (Game Boy)

Allen verzweifelten Game-Boy-Bombern helfen jetzt sämtliche B-Modus-Paßwörter weiter, die Jan Franke aus Koblenz für Euch "ersprengte".

Level 2 —	OBF1MNDJDN MNMNMNMNMC
Level 3 —	3LCP2MOBOJ NMNM2H2H2L
Level 4 —	NMF1MFBOBG CPCPPCPCPC
Level 5 —	JD3LBOMNMO H2MNDDJDJG
Level 6 —	F1L31PGKGL KGCP1KGKGF
Level 7 —	JDKGDJ2H2J OB3LPGKGKL
Level 8 —	OBL31LCPCN NM2HKL3L3F
Level 9 —	H2KGDD2H2N NM2HKBOBOO
Level 10 —	H2CP2M3L3J OB3LPBOBOC
Level 11 —	F1DJ3JOBOO JDDJ3NMNMF
Level 12 —	H2GKKM3L2O DJNMKDJDJL
Level 13 —	OBDJ3HF1FJ F1KGBBOBOO
Level 14 —	F1OB1BK1FF JDDJKBOBOJ
Level 15 —	H2BOBLCGKF JDDJKNMNMH
Level 16 —	JDJD2J3H2F JDDJK1FL3J
Level 17 —	H2MNDJ3H2O NM2HPL3BOH
Level 18 —	OBF1M2NDJC MNJDKMNJDO
Level 19 —	OBKGDODNML 1FL32OB3LN
Level 20 —	OBCP23JOBN F1KGMPCGKO
Level 21 —	F11FP1G1FF NM2H1F1KGG
Level 22 —	F1L31KHKGJ CPPCD2HOBC
Level 23 —	H23LBFMF1J CPPCD3LF1J
Level 24 —	NMGKKLPL3F 2HOBBL3BOF
Level 25 —	OBBOBKHGKC PJNM11FL3L
Level 26 —	F1JD22NF1F 1HOBB1FL3L
Level 27 —	DJL31HKDJO BLF1MGK1FG
Level 28 —	MN1FPGLBOL 3OH2KBOH2H
Level 29 —	MNL3KMGKCG M2HBCPPCLJ
Level 30 —	MNBOB3DPCC GM2HB1FL3F
Level 31 —	3LOB1MK2HG CDDJ1MNJPG
Level 32 —	BOBOB3DJDF LHOBMKGPCN
Level 33 —	MNJD2KMNMJ OFL3PJDNMC
Level 34 —	2H3LBPBF1N JGCP2JDNMO
Level 35 —	3LCP2D3DJH OFL3KGKL3O
Level 36 —	DJ3LB111FL FOH2PGKL3C
Level 37 —	MNOB1CHCPO HLF1DPC1FN
Level 38 —	DJKGDNO2HJ NCGK3NMOBJ
Level 39 —	3LL31BPMNN JGCP2H2JDL
Level 40 —	BO3LBBPBOJ NM2M3L3H2L
Level 41 —	DJGKK222HF L333MPC1FG
Level 42 —	2HBOB11L3H OB3BK1FBOF
Level 43 —	3LJD2KMPCH OB3BK1FBOG
Level 44 —	2HMNDD32HJ NM2M3NMOBJ
Level 45 —	BOGKKJFMNH OHOHKDJ2HL
Level 46 —	BO1FPJFJDN JNJN2MNDJL
Level 47 —	BOL31MKMNN JNJN23LKGL
Level 48 —	BOBOBKMCPF LFLFMOBKGJ
Level 49 —	BOH2M3DKGF LFLFMKGGKG
Level 50 —	MNDJ3JFBOC GPPPBOBKGN

Power Mission (Game Boy)

Die Paßwörter zu *Power Mission* erspielte Chriss Pakarati aus Augsburg.

Level 2	BYRBYD
Level 3	LTNGTH
Level 4	CHRRGM
Level 5	TW7ST7
Level 6	6PTRTS
Level 7	55T5D5
Level 8	C90VDP
Level 9	BWFWL8
Level 10	BYRWGY
Level 11	LRDMR1

Marvel Land (Mega Drive)

Viel Spaß mit dem Paßwort zum letzten Level: "TRIDENT". Der Schwierigkeitsgrad liegt in diesem Fall bei "Normal".

Battle Ping Pong (Game Boy)

Die Paßwörter zu diesem Spielchen kommen von Sascha und Ren Zeis aus Essen. Und hier sind sie:

Level 2	7822
Level 3	6524
Level 4	1604
Level 5	0781
Level 6	5802
Level 7	8731
Level 8	0511

Super League (Mega Drive)

Das Paßwort für die Finalrunde im U.S.-Play-Off schickte uns Kolja Walter aus Heidelberg. Das Paßwort lautet: KNcjpqrnmkbdVPZViuFGXA

Solomon's Club (Game Boy)

Die ersten 28 Paßwörter zu *Solomon's Club* auf dem Game Boy kommen von Peter Froschauer aus Linz in Österreich. Peter rät Euch außerdem, alle dunklen Steine wegzuzaubern oder an freien Stellen einen Stein hin- und wieder wegzuzaubern. Darunter findet Ihr oft Bonus- bzw. Extraleben versteckt.

Raum	Code
1. Level	
1	?JJJJJ
2	4KJBJJJJ
3	8KJDJJJJ
4	JKJHJJJJ
5	OKJSJJJJ
6	OKYYJJJJ
7	MKBYJJJJ
— Bonusraum —	
8	2HDYJJJJ
9	KHHYJ?JJ
10	4HSYJ?JJ
2. Level	
1	ODJ?JJ
2	VDKJB?JJ
3	CZKJDOJJ
— Bonusraum —	
4	MZKJHOJJ
5	TZKJSOJJ
6	TZKJYOJJ
7	4ZKBYOJJ
— Bonusraum —	
8	VZHDYOJJ
9	KZHHYOJJ
10	GZHSY?JJ
3. Level	
1	82DJJJ
2	KZDKJBJJ
3	??DKJDJJ
4	OZDKJHJJ
5	Q3DKJSJJ
6	QDDKJYJJ
7	GDDKBYJJ
— Bonusraum —	
8	RDDHDYJJ

The Addams Family (Super Nintendo)

Ruben Dennenwaldt aus Bad Honnef fand alle sechs Paßwörter zum Witz-Grusel-Spiel *The Addams Family*.

Level 1	&1J1N
Level 2	&9J14
Level 3	69R1L
Level 4	V9SK2
Level 5	V?K9&
Level 6	VL19V

Roger Rabbit (Game Boy)

Die Paßwörter zu *Roger Rabbit* auf dem Game Boy stammen von Andreas Weiß aus Freinsheim.

Szene 2 — DLT3QYBY
Szene 3 — GPLDMSRC
Szene 4 — MMCFGWXJ
Szene 5 — BGQTVKJP
Szene 6 — RTJBWN43

Road Rash (Mega Drive)

Um im vierten Level mit 7 Millionen Dollar zu starten, gebt Ihr folgendes Paßwort ein:
34441 01ms0
nv8uc 3qj8r

Lemmings (Super Nintendo)

Tobias W. Reich aus München sandte uns die 124 Lemmings-Codes, erspielt in endlosen Nächten. Solltet Ihr an einem Level ständig scheitern, probiert's doch jetzt einfach mit dem nächsten.

F-22 Interceptor (Mega Drive)

Die Paßwörter zum besten (und einzigen) Flugsimulator auf dem Mega Drive kommen von Silvio Urbiks aus Lahr. Viel Spaß beim "afterburnen" und allzeit gut Flug!

USA	Korea
0lg047	7e000c
0pg04b	7n004o
0tg0cu	7q0181
11g0cs	820284
15g0g4	860288
19g0og	8ae2gn
1dg10t	8i02oi
1lg18d	8mb4g2
1pg1k4	8qb50g
1tg1sg	8ub64p
21g28k	9a06g7
2tg35j	9i06gr
31g50f	9u07s8
35g68t	a2088j
39g8ce	a60akj
3tg94r	aa0ao2
41g98t	ae0b4c
45ga45	ai0dk9
4tgagn	am0fkp
51gb0v	b20fop
51gbgn	b60g43
59gbgn	ba0h0b
61gegq	
65gek2	
69gf0c	
61gi02	

Irak	UdSSR
cag00b	hj0002
ceg04j	hn0006
cig08r	hr00sd
cmg0ca	i701sk
cug0kq	ib0342
d2g1g1	if03kt
d6g1s5	ij04gu
dag2g5	in05cv
dqg30v	ir078q
e2g3s4	j307sn
e6g4cp	j708oo
e6g6cr	jf0abp
eag6c6	jj0b0m
eeg6ki	jn0gbh
eig7gj	jr0c0v
eug88h	jv0egs
f2g8k2	kb0fc6
f6g90c	kf0gcb
fagaci	kj0hgk
fegb8d	kn0i02
figc8h	
fqgd0i	
fugdkh	
g2gegc	
g6gfkl	
giggg5	
gmghoi	

Aces Challenge	
	m3g0gu
ljg041	m7g0oa
lng045	mbg14r
lrg08d	mfg1ce
lvg0cs	mjg1kq

Fish-Dude (Game Boy)

Das Spiel ist alt (und nicht besonders gut); nachdem wir's bisher jedoch versäumt haben, drucken wir jetzt trotzdem Paßwörter zu "Fish-Dude", eingespielt Silvia Schwalm-Scherer aus Langen.

Level	Stage	Paßwort
2	1	EJ
2	2	BZ
2	3	UQ
3	1	WA
3	2	NR
3	3	GI
A	1	CH
A	3	ZP
A	1	LK
B	1	XV
B	2	DA
B	3	MU
C	1	TY
C	2	FO
C	3	SE

—	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM	SUNSOFT
1	HCNUPDR	KORIHCI	URIHOAN	IHSOWUY	ANAHEDN
2	AOBYEKU	IHCAHOG	AKIKNEG	PNATTEP	EZIASON
3	TERUKAY	UKORADE	NAHCNAG	ANIIARA	USAIRAE
4	HADONUR	MUKASSI	ONAKASO	T.TATAAG	DNEZIAS
5	USIAZNO	AYSUUYN	OISNEDN	IOUKARA	
6	SINEMAT	URIAGNU	ASURUSN	KATUOSI	
7	URERUZU	KOABENA	NISUKAY	NIHSETI	
8	KAHUKAK	HINEUON	INIAKES	USAGAKA	
9	IEKOZIO	EUKUTAD	NUFOGET	NUHOYIA	
10	SOUKANO	UUYSSIE	IURAARA	TUMENES	
11	MEDNOTO	ERHTARG	KIKENAN	AZEMOWO	
12	TURUSUK	EZATTAY	UOKUTET	TNESRAP	
13	ABNEGET	ADONATT	IEMOZII	UKAYHUO	
14	EMATNIN	ADNEHIA	IHCOMIK	YEAGNAK	
15	UKAYHAD	TAHUKAS	AHURAMU	ATISAAH	
16	RENGISE	IESONYA	KORNASR	OTOKONU	
17	DONOJIA	LPOWTUO	UOZUOSN	OYKIISO	
18	KIETNEG	SUKANOW	ESUOHCE	HIMUSAY	
19	IIAGIRA	IHCADOM	MUYUOTA	INIMNAT	
20	WAZETAH	OTEPYAL	GIRAOMH	OKAHSNO	
21	YXIPOYG	PNESIAT	OPNASAN	ITARENE	
22	NAZLUFR	URAMESA	IMUOHSA	GNLAUQE	
23	EWOPEDA	GIKUONO	MIHSIUU	YESSYDO	
24	MASAOMA	ZIORISO	HCINIGU	TREBLAI	
25	YNOKIIS	MOAHKCI	SIMONON	IOKKANA	
26	OHAGMAR	MMIGIIO	EKASERU	HHPMUIR	
27	OTTOMNA	KKAKOWT	KETTAKO	TURIETI	
28	RAKAWEG	ARGROTC	TTESAKO	SOPNISI	
29	AWOTIAN	ENHCAEP	TTOMAKU	BIHAHOT	
30	ERANAHU	OTNAPAH	SAMIETT	OGONOMI	

Die *Lemmings*-Paßwörter fürs Super Nintendo

Mickey Mouse 2 (Game Boy)

Mickey hüpft, sammelt und springt seit einigen Monaten auf so gut wie jedem Videospielsystem: Matthias Wellmeir aus Kirchlengern erspielte alle Paßcodes zum Game-Boy-Abenteuer des Mäuserichs. Hier sind sie:

Level	Code
2	TEST
3	GAME
4	SHIP
5	RACE
6	WORD
7	SHOP
8	SIZE
9	QUIZ
10	DOLL
11	DATE
12	ZOOM
13	DISK
14	GOLD
15	ZERO
16	FIRE
17	ROOT
18	READ
19	TAPE
20	UNIT
21	SONG
22	TYRE
23	LOVE
24	NOTE
25	JAZZ
26	HELP
27	KING
28	GIFT

Lakers vs. Celtics (Mega Drive)

Von Bastian Scharben aus Cuxhaven stammen die Paßwörter zu den NBA-Playoffs aus dem Basketball-Spektakel *Lakers vs. Celtics*. Ihr spielt hierbei die L. A. Lakers.

Spiel 1:	FLB LVG
Spiel 2:	FV2 BVB
Spiel 3:	F22 LVG
Spiel 4:	F26 LVS
Spiel 5:	FBL CZG
Spiel 6:	FBQ CZS
Spiel 7:	F26 QZS
Spiel 8:	FLL MOJ
Spiel 9:	FBL HOJ

Tail Gator (Game Boy)

Maik Gerhartz aus Ahaus erballerte für frustrierte "Tail Gator"-Spieler alle Codes dieses Game-Boy-Actionspiels. Und hier sind sie:

Area 1 Stage 1 — 0000
Area 1 Stage 2 — 5632
Area 1 Stage 3 — 4718
Area 1 Stage 4 — 9132
Area 2 Stage 1 — 6291
Area 2 Stage 2 — 4105
Area 2 Stage 3 — 0619
Area 2 Stage 4 — 9626
Area 3 Stage 1 — 4350
Area 3 Stage 2 — 9564
Area 3 Stage 3 — 1106
Area 3 Stage 4 — 1897
Area 4 Stage 1 — 4183
Area 5 Stage 1 — 8093

Devil Crash (Mega Drive)

Bastian Scharben aus Cuxhaven sandte uns alle möglichen Paßwörter zum Horror-Flipper *Devil Crash*.

Paßwort	Anzahl der Bälle	Punkte
0956335555	33	000555000
VRELEPT8MH	30	—
QRELEHTD6C	25	010445500
67ELDWWOMB	20	042727100
L8AM2UJPZU	15	043369700
TECHNOSOFT	10	002000000
DEVILCRASH	07	000390000
OVELEPONMO	05	000437900

Sumo Fighter (Game Boy)

Nach harten Prügeleien gegen seinen Game Boy hat sich Adrian Klima das finale Paßwort erkämpft. Sobald Ihr

500611

eingegeben habt, müßt Ihr nur noch gegen zwei recht happige Gegner antreten; danach gibt's ein Endbild und der ganze Spaß fängt von vorne an.

Rockman World (Game Boy)

Codes und Tips zum Game-Boy-Hit "Rockman World" krakelte Christian Renck aus Römerberg auf ein Zettelchen und schickte sie an die *POWER PLAY*.

Elecman: A2, A4, B3, D1, D2
und Iceman: A1, B4, C1, D2, D4
und Fireman: A2, A3, C1, D2, D3
alle Viere: A2, A3, B4, C2, C3

Top Racer (Super Nintendo)

Peter Weiß aus Kaufbeuren raste durch alle *Top-Racer*-Level und schickte uns sämtliche Paßwörter und einen kleinen Trick.

Erscheint "Final Lap" auf dem Bildschirm, solltet Ihr die Runde zu Ende fahren und Euch am Ziel links halten. Wenn der Zielbogen in Sicht ist, auf's linke Gras fahren und gegen den Zielpfosten brettern. Jetzt sollte anstatt des "Crash-Samples" die Zielglokke läuten. Habt Ihr alles mit höchstmöglicher Geschwindigkeit geschafft, gibt's, seid Ihr zum Beispiel auf dem ersten Platz, nicht nur die Punkte für den Sieg sondern auch noch die einer Zweitplazierung dazu.

Land	Amateur	Professional	Championship
USA	—	—	—
S. Amerika	MOONBATH	FOUR MEG	EDUCATED
Japan	GEARBOX	LEGEND	OILCLOTH
Germany	CAR PARK	THEWORLD	WRECKAGE
Scandinavia	ROAD HOG	LETSRACE	CARACOLE
France	EMULATOR	ALCHEMY	EPYLLION
Italia	ANALYSER	A LOOPER	GLUCAGON
UK	HORIZONS	SEASONAL	KEELSON

Rolling Thunder (Mega Drive)

Und hier alle Paßwörter zum Mega-Drive-Spiel *Rolling Thunder 2*. Sie stammen von Christian Donauer aus Neumarkt. Die zweiten Paßwörter geben den Levels eine andere Farbpalette und einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad.

Level 2	—	MAGICAL THUNDER LEARNED SECRET
Level 3	—	NATURAL FIGHTER CREATED GENIUS
Level 4	—	ROLLING NUCLEUS SMASHED NEURON
Level 5	—	CURIOUS PROGRAM PUNCHED POWDER
Level 6	—	LOGICAL LEOPARD BLASTED SECRET
Level 7	—	PRIVATE ISOTOPE DESIRED TARGET
Level 8	—	NATURAL RAINBOW ELECTED FUTURE
Level 9	—	MAGICAL MACHINE MUFFLED KILLER
Level 10	—	DIGITAL NUCLEUS PUNCHED DEVICE
Level 11	—	PRIVATE THUNDER CREATED POWDER
Level 01	—	A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS
Level 02	—	A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE
Level 03	—	A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE
Level 04	—	A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON
Level 05	—	A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
Level 06	—	A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
Level 07	—	A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER
Level 08	—	A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
Level 09	—	A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
Level 10	—	A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
Level 11	—	A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

Skate or Die (Game Boy)

Alle Paßwörter zum Game-Boy-Skateboard-Spektakel *Skate or Die* sandte uns Markus Schütze.

Level 1 — BBBB
Level 2 — GNBF
Level 3 — MTGP
Level 4 — PVFS
Level 5 — FVCH
Level 6 — BXHN
Level 7 — GFTQ
Level 8 — JZWC

Racing Spirit (Game Boy)

Hans-Heinz Bieling erspielte alle 18 Level-Codes des Irem-Motorradspiels "Racing Spirit". Hier sind sie:

Round	Code
Novice-Levels:	
2	BBLTBC
3	BLCJCB
4	BLHFCC
5	BMGNDB
6	BMJQDC

Class-1-Levels:

7	BMSHFB
8	BMTJFC
9	BPRQGB
10	BTMMGC
11	LKCHHB
12	LKHCHC

Class-2-Levels:

13	QFCCJB
14	QFMCJC
15	QFMKKB
16	QFRFKC
17	QFTCLB
18	QFTFLC

Castlevania 4 (Super Nintendo)

Wer mit seinem Peitschenheini im vierten Teil der Castlevania-Folge hängenblieb und bis jetzt nicht ein noch aus wußte, darf die Paßwörter von Gerhard Koros aus Haslach benutzen. Gebt sie unter dem Namen "Gerhard" ein.

A = Axt
H = Herz
W = Weihwasser
/ = leerstehend

Level 2:	A//H A//H /A// WH//
Level 3:	W/// A//H /A// H///
Level 4:	W//A AW/H /H/A ////
Level 5:	W//H A//H /A/A W///
Level 6:	W//H AW/H /H/A W///
Level 7:	W//W AH/H ///W /A//
Level 8:	W//H AW/H /H/W WA//
Level 9:	W/// AW/H /H/W HW//
Level 10:	W//H AH/H ///H AW//
Level 11:	W/// A//H /A/H HH//
Level 12:	W//A AH/W ///H HH//
Level 13:	W//A A//H /A// /HA/
Level 14:	W//A AA/H /W// /HA/
Dracula:	W//A AW/H /H// /HA/

Mercenary Force (Game Boy)

Mehr Yen für Söldner: Bei *Mercenary Force* für dem Game Boy rät Euch Marcus Gersdorf aus Wiesbaden im Titelbild die Tasten A, B, Select und das Steuerkreuz für ein paar Sekunden und gleichzeitig gedrückt zu halten. Statt der jämmerlichen 5000 Yen bekommt Ihr nun als Anfangskapital den zehnfachen Betrag (nach Adam Riese 50000 Yen) aufs Konto gebucht.

M1-Abrams Battle Tank (Mega Drive)

Um mit unendlicher Feuerkraft und einer unzerstörbaren Panzerung durch die Gegend zu rumpeln, benutzt Ihr einfach die Tastenkombination von T.W. Reich aus München. Während des Intros (Demos) hintereinander B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B und C drücken. Einziger Nachteil: Der Sprit kann Euch immer noch ausgehen.

Super Formation Soccer (Super Nintendo)

Um das Elfmeterschießen fleißig zu üben, benutzt einfach den kleinen Trick von Thomas Maurin aus Elmshorn. Drückt im Titelbild einfach L, R und "Start" gleichzeitig, und Ihr seid in einem "geheimen" Elfmeterschießen.

Mystical Ninja (Super Nintendo)

Wer die amerikanische Version dieses Klassikers besitzt, dürfte mit den japanischen Paßwörtern herzlich wenig anzufangen wissen. Michele Oliviero aus Lollar sandte uns die passenden "Codes".

Level 2:
W"kVV ?5Y22 tv!vg
jrY66 41Vg2 VgYV$
7

Level 3:
mN:ZZ P:WnL &z))§Wl
»zW22 8&8l& £lW + B
K

Level 4:
vxW + + : **Herz** + nY Dq11!
$T:KK hG:!H + !:lR
J

Level 5:
Y-$$X L96l; Vln **Dreieck** L
DreieckxT4v 6%6$6 XLTn;
y

Level 6:
kX3n- wt$xj dg«$n
H&dOO -p$«z $n **Dreieck**
z1

Level 7:
zrvG; ?g;g! v/V;9
5P = DD mL;9 **Herz** ;9 = ;J
+

Level 8:
%»«XH 2DHq = 3D-XH
&"H%/ w4L» + HT$dR
P

Level 9:
Z9VVY 8RYk5 9£/YY
= xY33 7&YJ5 YkVYW
V

Smash TV (Super Nintendo)

Wer bei *Smash TV* auf dem Super NES schon am ersten Endgegner verzweifelt, möge folgende, von Thomas Lorenz aus Schwanewede stammende Level-Anwahl benutzen: Im Optionsmenü zweimal rechts, einmal oben, einmal unten, dann den rechten (R) und den linken Taster (L) drücken. Startet Ihr jetzt das Spiel dürft Ihr zwischen den Obermotzen wählen.

Noch ein Tip aus der Redaktion: Geht auf den Schwierigkeits-Menüpunkt und drückt hintereinander L, R und oben. Jetzt lassen sich bis zu sieben Leben und Continues einstellen.

Home Alone (Super Nintendo)

Um auch auf Nintendos 16-Bit-Maschine Kevin heil durchs Spiel zum gleichnamigen Film zu bringen, darf er sich nun seiner Unverwundbarkeit erfreuen. Florian Fläter aus Strande fand heraus, daß der kleine Held beliebig viel Prügel einstecken darf, wenn man im "Pause"-Modus das Steuerkreuz nach oben drückt und die "Select"-Taste betätigt.

Codename Robocod (Mega Drive)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim sandte uns den Cheat zu diesem Geheimagenten-Flossenspektakel zu.

Auf dem Hausdach, vor der ersten Tür liegen mehrere Objekte. Nehmt Ihr sie in einer bestimmten Reihenfolge auf, gelangt Ihr in den Cheat-modus: Kuchen (cake), Hammer (hammer), Erde (earth), Apfel (apple), Wasserhahn (tap). Wie Ihr erkennt ergeben die Anfangsbuchstaben der englischen Begriffe das Wörtchen "Cheat". Von nun an seid Ihr unsterblich.

Geht Ihr nun durch die erste Tür, sammelt folgende Objekte in dieser Reihenfolge: Pinguin, Öl, Wein, Erde, Schneemann. Das Wort "Power" ergibt sich — und Ihr habt nun genug davon.

Nehmt Ihr im weiteren Spiel Lippen, Eis, Geige, Erde, Schneemann auf, bekommt Ihr unendliche Leben ("Lives").

Super R-Type (Super Nintendo)

Dieser Tip kommt von Thomas Kling aus München. Während Ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen dürft (vor Spielbeginn), drückt Ihr zuerst neunmal die R-Taste und dann neunmal das Steuerkreuz nach oben. Nun sollten die Glöckchen aus dem Lautsprecher läuten (tun sie es nicht, probiert's noch einmal). Fangt nun ganz normal an zu spielen und drückt "Start" (Pause). Jetzt nur noch "Select", "A" und "R"-Taste gleichzeitig drücken, und im unteren Bild-

schirmbereich (genauer: unten links) erscheint die Nummer des Levels. Mit dem Steuerkreuz läßt sich nun jeder der 17 Level anwählen. Mit "Start" bestätigt Ihr Eure Eingabe und ab geht's zum Alien-Rupfen.

Super Ghouls'n' Ghosts (Super Nintendo)

Und hier die sensationelle Level-Anwahl von Cliff Wissink aus Diemen (Niederlande): Im Optionmenü auf Exit gehen und zugleich L, Start auf dem zweiten Pad und Start auf dem ersten Pad drücken. Jetzt seid Ihr im Level-Anwahlmenü.

Afterburner 2 (Mega Drive)

Ibrahim Köse weiß, wie man sich bei *Afterburner 2* die 20 ersten Levels anwählt: Haltet nach dem Auftauchen des Sega-Logos alle drei Feuerknöpfe gedrückt. Wer jetzt zusätzlich zweimal die Starttaste drückt, darf wählen. So müssen bis zur Landung auf dem Flugzeugträger nur noch zwei Stages (die 21. und die 22.) durchflogen werden.

Tiger Heli (Mega Drive)

Tim Schwerdtner gab sich nicht mit der kümmerlichen Anzahl von Credits zufrieden, die während der Aufforderung "Please push only one player start button" angezeigt wird. Sein Tip: Mit der A-Feuertaste erhaltet Ihr pro Druck ein zusätzliches Continue. Es existiert jedoch ein Maximum; dieses richtet sich nach dem gewählten Schwierigkeitsgrad.

Hellfire (Mega Drive)

99 Continues lassen den stärksten Actionspieler vom Hocker kippen. Phillip Brüsewitz aus Kiel ermogelte sich diesen netten Cheat: Im Optionmenü "Hard" einstellen, und nun irgendeinen Sound ca. 70 Sekunden lang anhören. Das Spiel startet jetzt von selber mit 99 Continues. Dieser Tip ist nur auf dem europäischen Mega Drive (o. Genesis) zu gebrauchen.

Musha Aleste (Mega Drive)

Gleich vier verschiedene Cheats bietet Compiles erstes Ballermodul fürs Mega Drive.

Ein erweitertes Optionsmenü erscheint, wenn Ihr nach dem Einschalten zehnmal "Reset" drückt und dann im Titelbild nach links unten steuert. Nun noch "Start" betätigen und der Menübildschirm erscheint.

Fünf Zusatzleben gibt's, wenn Ihr im Pausemodus rechts, unten, rechts, unten, links, oben, links, oben, B, C und A drückt.

Ein kostenloses Power-Up gibt's wenn Ihr, nachdem Ihr "Start" (Pause) gedrückt habt, B, B, C, B, B, C, hoch und runter drückt.

Und schließlich warten unendliche Continues, wenn Ihr bei "Game Over" ab Level 2 die Knöpfe A, B und C gedrückt haltet, bis das Sega-Logo erscheint. Nun mit Start wieder hinein ins Spiel.

Super E.D.F. (Super Nintendo)

Von Gerhard Koros aus Wangen kommt der Unzerstörbarkeits-Cheat für das brandneue *Super Earth Defense Force*. Im Pausemodus drückt Ihr nacheinander folgende Tasten: A, B, X, Y, L, R, oben, unten, links, rechts. Diese Prozedur muß in jedem Level wiederholt werden.

Golden Axe 2 (Mega Drive)

Die Level-Anwahl zum Prügelhit *Golden Axe 2* schickte uns unser Japankorrospondent Ken Takeda. Im Demo A, B und C gedrückt halten und "Start" betätigen. Nun den Pfeil auf "Option" bewegen, B und C loslassen und wieder gleichzeitig drücken (A ständig gedrückt halten). Im Menü auf "Exit" gehen und wieder B und C loslassen und gleichzeitig drücken. Nun Spieleranzahl wählen und mal wieder B und C loslassen und gleichzeitig drücken. Bei "Normal Game" das Ganze noch einmal wiederholen — bei der Charakterwahl trifft gleiches zu. Jetzt läßt sich mit A und B die Runde ausssuchen — die verkrampften Finger dürfen entspannen.

James Pond (Mega Drive)

Alle Exits, die Eurem Salzwasseragenten den Weg versperren, öffnet Ihr mit folgendem Trick: Drückt alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig und alle Richtungen den Steuerkreuzes (360) nach links oder rechts.

Gradius 3 (Super Famicom)

Eine feine Überraschung verspricht Tobias Reich aus München allen die im 1P Weapon Select, Edit Mode von *Gradius 3* die Feuertasten x, y, x, y, x, y hintereinander drücken.

Phelios (Mega Drive)

Eine Menge Punkte können sich erfahrene Luftritter beim vierten Endgegner der ältlichen Vertikalballerei verdienen: Flattern ganz nach recht und ballert continuierlich (am besten mit schnellem Dauerfeuer) auf die Hände. Ihr erhaltet die Punkte nun gleich Eimerweise und zirka jede Minute eine Extraleben.

Gaiares (Mega Drive)

Um einmal ohne jegliche Kollision durch dieses Ballerspektakel zu flattern, haltet ihr das Spiel einfach an, drückt das Steuerkreuz nach links und gleichzeitig A und B. War Euer Timing exakt, seid Ihr für eine bestimmte Zeit unverwundbar — regelmäßiges Wiederholen sichert den Klassenerhalt.

Moonwalker (Mega Drive)

Auch in diesem Spiel könnt Ihr Euch die einzelnen Levels selbst anwählen. Gebt am zweiten Joypad folgende Kombination ein: Haltet das Steuerkreuz nach unten links, dann auch den A-Knopf gedrückt halten und schließlich Start betätigen. Der Leser, der diesen und die Tips zu Phelios und James Pond erknobelt hat, sollte sich zwecks Prämierung melden — seine Adresse haben wir bis heute nirgends gefunden.

Burning Force (Mega Drive)

Wer schon immer einmal mehr Leben als eine Katze haben wollte, probiert folgendes aus: Im Optionsmenü die Tasten B, A, B, A, A, C, A, A drücken und mit "Start" abschließen. Satte zehn Leben sind die Belohnung.

Sonic the Hedgehog (Mega Drive)

Und hier das geheime Menü zur Level-Anwahl des Geschicklichkeitsknüllers *Sonic the Hedgehog*. Betätigt im Titelbild den A-Feuerknopf und haltet ihn (immer!) gedrückt. Jetzt gebt Ihr mit dem Steuerkreuz links, rechts, oben, unten, links und wieder rechts ein. Ertönt das Klingelzeichen, drückt Ihr Start (den Feuerknopf weiterhin gedrückt halten) und das ersehnte Menü erscheint auf dem Bildschirm.

Stormlord (Mega Drive)

Level-Anwahl gefällig? Wenn ja, dann solltet Ihr irgendwann im Spiel "Start" drücken und dann C, B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A und A.

Fünf Leben erhält der Muskelopa, drückt Ihr, wenn die Energieskala "0" anzeigt, "Start", A, A, A, A, C, C, B, B, B, C und A. Der Trick darf so oft wiederholt werden, wie es gefällt.

Turrican (Mega Drive)

Ein verstecktes Menü mit feinsten Einstellmöglichkeiten fand Lucas Strube aus München. Geht zuerst ins normale Optionmenü und haltet das Steuerkreuz nach unten (gedrückt halten). Gebt nun folgende Kombination ein: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.

Midnight Resistance (Mega Drive)

Fritz Hien, ein Garant für Tips der Güteklasse "Kurz und Gut", verrät Euch, wie Ihr bei *Midnight Resistance* jeden Level einzeln anwählen könnt.

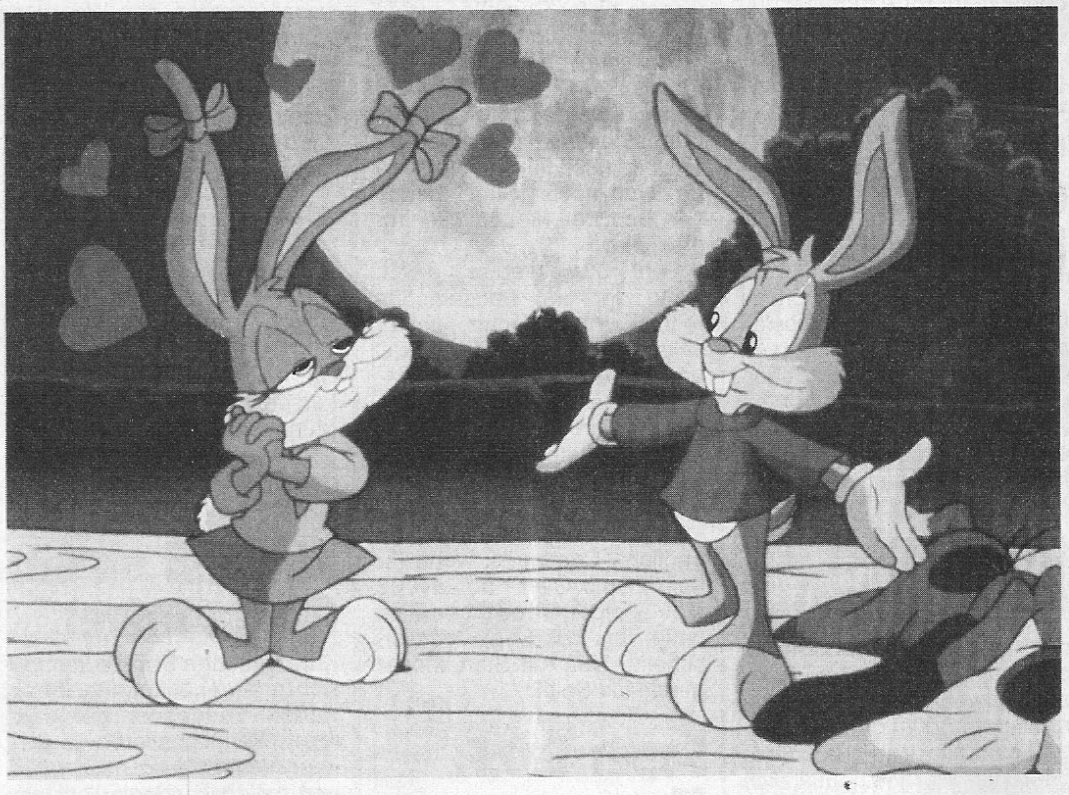
Drückt, wenn nach dem Game Over die Highscore-Liste erscheint, alle Knöpfe (A, B, C und Start) gleichzeitig und Ihr gelangt wieder in das Anfangsbild. Bei jedem weiteren Drükken der Tasten überspringt Ihr einen ganzen Level. Mit dem Durchspielen des Moduls dürftet Ihr so keine Probleme mehr haben.

Turrican (Game Boy)

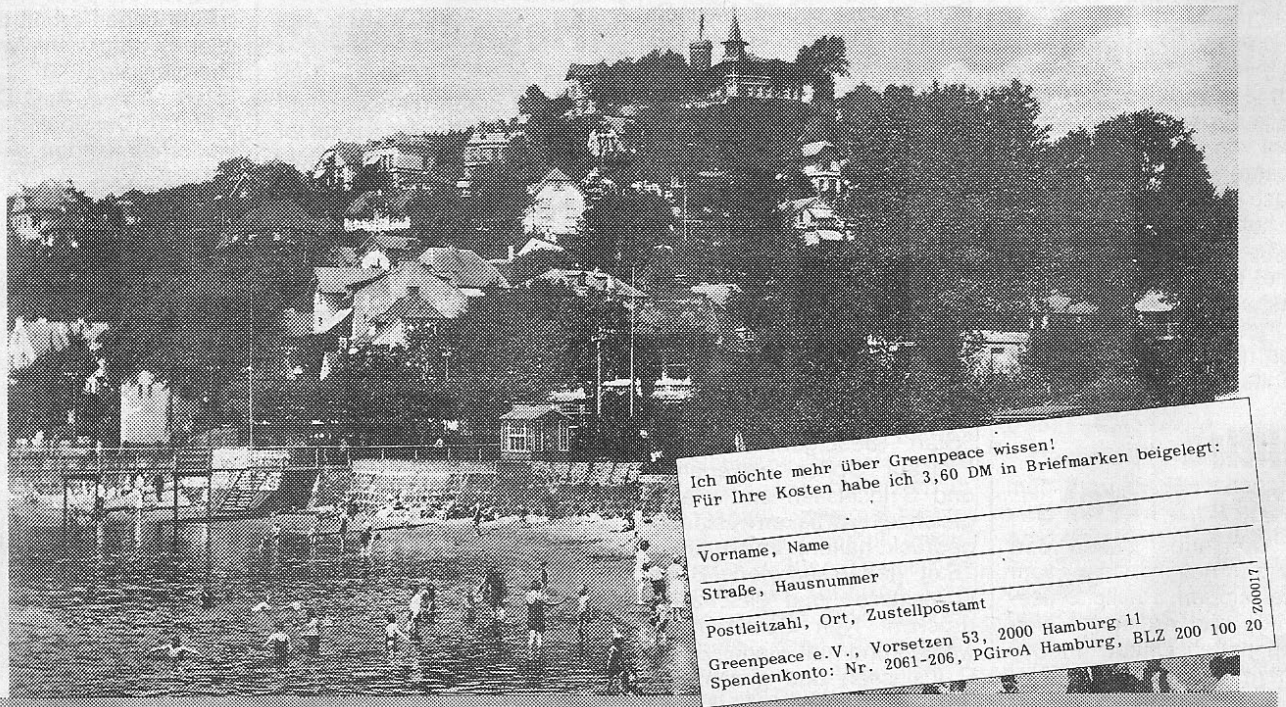
Allen gefrusteten *Turrican*-Spielern sei nun mit Marvin Blases Cheat geholfen. Im Menü gebt Ihr folgende Kombination ein, um unendlich viel Energie zu bekommen: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Außerdem könnt Ihr nun ein Level weiter hüpfen, indem Ihr "Select" und "Start" gleichzeitig drückt.

El Viento (Mega Drive)

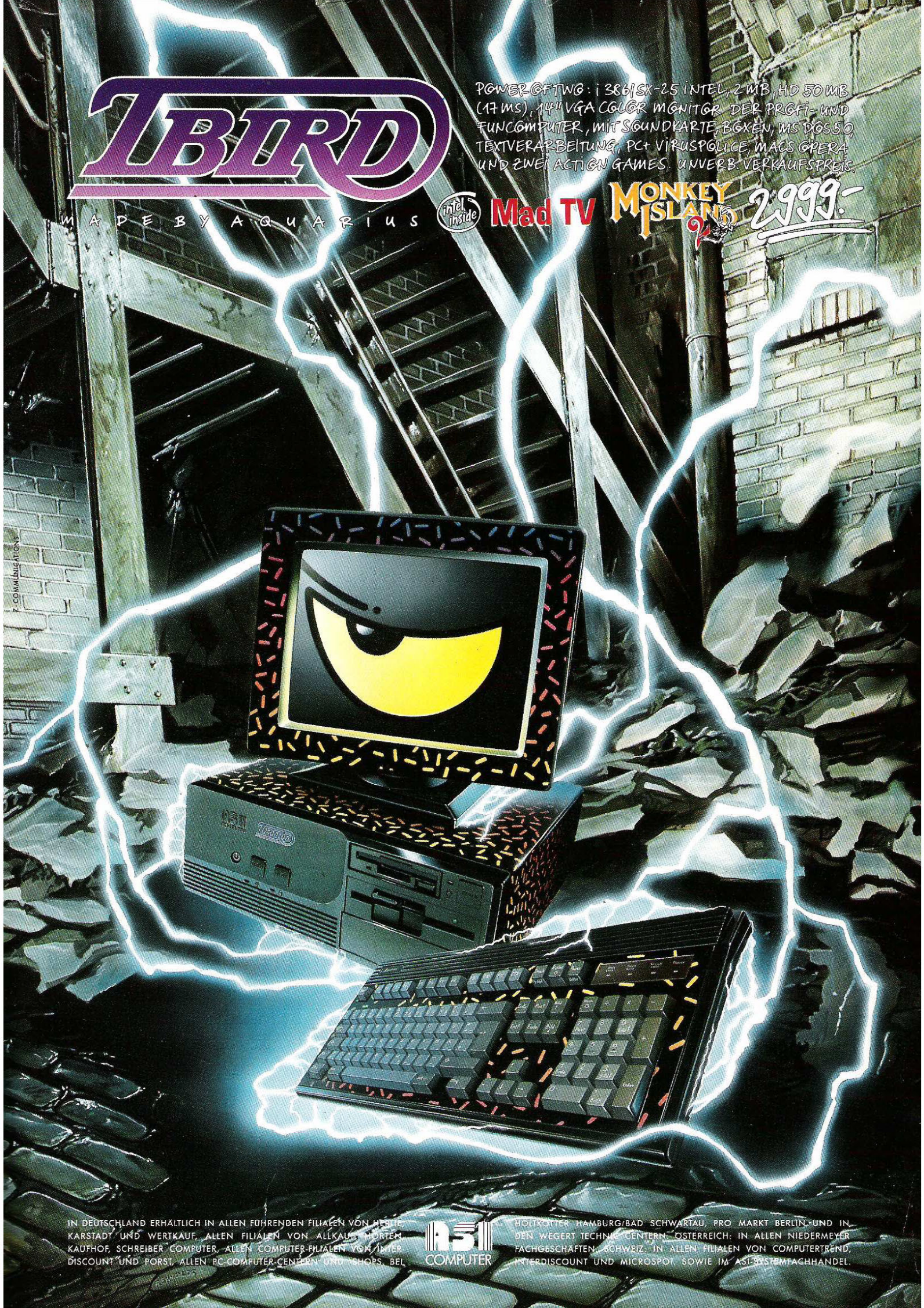
Um El Viento ohne Probleme durchzuspielen, schaut sich der gewitzte Mega-Drive-Besitzer den Tip von Markus Goebel aus Winnenden an. Um neue Energie zu tanken, drückt Ihr im Pausemodus oben, links, rechts, unten und bekommt dann pro Druck auf C einen Energiepunkt dazu. Die zweckmäßige "Slow-Motion"-Funktion ist ähnlich: wieder oben, links, rechts, unten im Pausemodus drücken und dann A. Drückt Ihr nach der Kombination B, überspringt Ihr ein Level.



GREENPEACE



Wir wollen, daß die Menschheit in Zukunft wieder baden geht.


TBIRD
MADE BY AQUARIUS
POWER GETWO: i 386 SX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB (17 ms), 14" VGA COLOR MONITOR. DER PROFI- UND FUNCOMPUTER, MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND ZWEI ACTION GAMES. UNVERB. VERKAUFSPREIS:
intel inside
Mad TV
MONKEY ISLAND 2
2.999.-
ASI COMPUTER
IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE, KARSTADT UND WERTKAUF, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, KAUFHOF, SCHREIBER COMPUTER, ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER-DISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS, BEI HOLTKÖTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIC CENTERN. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT, SOWIE IM ASI SYSTEMFACHHANDEL.

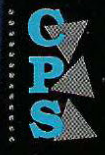
Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des Jahres 1992 gewählt von den Lesern der DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0



Deutschland:
CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70
Telefon: 040-656 99 8-0
Telefax: 040-656 79 69
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:
Herbst Elektronik GmbH
Untere Donaustraße 31
1020 Wien
Telefon: 222-267 56 90
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatte 30
6014 Littau/Luzern
Telefon: 041-57 49 57
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:
Wyrsch Trading SA
198, route de Veyrier
1234 Vessy
Telefon: 022-784 33 83
Telefax: 022-784 28 66